PC WORLD VIỆT NAM
SỐ 05 THÁNG 04.2004
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ H... ...ÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

KHO BÁU THẤT LẠC

Giá: 7000đồng

TẶNG POSTER GAME

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ 5 - 04.2004

Kết quả bốc thăm may mắn lần 3
Xem chi tiết trang 02

Mục Lục

02 Thư ban biên tập

GIỚI THIỆU

06 Star Wars: Knights of the Old Republic
Kho báu thất lạc

03 Bí Mật Đại Dương Xanh

10 Cuộc chiến của Nhẫn

14 The Simpsons Hit & Run
Gia đình Simpsons..

17 Disco

ĐIỂM GAME

18 NASCAR Thunder 2004
Sấm sét NASCAR 2004

19 School Tycoon
Quản lý trường học

20 Neighbours From Hell 2
Người hàng xóm tinh nghịch 2

21 WWI: The Great War
Cuộc chiến vĩ đại

SẮP PHÁT HÀNH

22 VIVISECTOR: Beast Inside
Những linh hồn tội lỗi

24 Driver 3
Tốc độ

CŨ MÀ HAY

26 The Longest Journey
Hành trình dài nhất

TRỢ GIÚP

29 Chơi Prince of Persia: The Sands of Time với card Geforce 4 MX

29 Cheat code

PHẦN CỨNG

30 "Đồ chơi" của dân "Game Pro" xứ người

SÂN GAME

32 Intel Online Game Contest 2004 - Kinh nghiệm đã thắng

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CÙNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
nguyetanh.pcwhn@hn.vnn.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
kimchi.pcwhn@hn.vnn.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324. Fax: (84.8) 930 4338.
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thư BBT

Ra mắt website www.pcworld.com.vn

Tháng 11/2003, website của Thế Giới Vi Tính - PC World VN đã được đưa lên Internet tại địa chỉ www.pcworld.com.vn. Mặc dù chưa công bố, bạn đọc vẫn có thể truy cập vào website để tra cứu, xem xét, đánh giá và đóng góp ý kiến. Sau một thời gian vận hành thử nghiệm, đến hôm nay, tạp chí đã chính thức đưa website của mình vào hoạt động.

Nhiều năm nay, trang web của TGVT-PCW VN luôn là trọng tâm của những câu hỏi "ở đâu?", "bao giờ?" của bạn đọc. Là ấn phẩm CNTT uy tín trên 10 năm nay, sự vắng mặt của TGVT-PCW VN trong thế giới trực tuyến quả thật là điều dễ gây thắc mắc, nhất là trong bối cảnh bùng nổ Internet ở Việt Nam. Việc đưa ra một website là không khó, hoàn toàn nằm trong khả năng của chúng tôi; nhưng để duy trì, phát triển và làm cho nội dung hấp dẫn mới là công việc quan trọng.

Để làm việc này, chúng tôi đã tập trung đầu tư phát triển các sản phẩm, dịch vụ với mục đích mở rộng và đa dạng hoá sản phẩm của mình.

Tháng 11/2000, TGVT-PCW series B ra đời nhắm vào các tổ chức, doanh nghiệp. Qua hơn 3 năm, ấn phẩm này đã chứng tỏ được vai trò không thể thiếu đối với các nhà quản lý, lãnh đạo.

Tháng 11/2003, chuyên san game và giải trí "Thế Giới Game" được phát hành trong sự chào đón nồng nhiệt của các bạn trẻ.

Bên cạnh đó, TGVT-PCW series A, Niên Giám CNTT Việt Nam cũng được đầu tư chiều sâu và ngày càng hoàn thiện.

Song song với các ấn phẩm, chúng tôi còn xây dựng phòng TestLab, tập trung vào thử nghiệm, đánh giá các sản phẩm CNTT trên thị trường nhằm có được thông tin chỉ dẫn, tư vấn cho người dùng cuối, tạo cầu nối tin cậy giữa nhà sản xuất và người tiêu dùng.

Cuối cùng, vào những tháng đầu năm 2004, điều mà cả các bạn và chúng tôi mong đợi lâu nay đã đến: ra mắt website **pcworld.com.vn**.

Trước hết, trang web của TGVT-PCW VN không phải là tờ báo điện tử, mà là một website cung cấp các dịch vụ tra cứu, tìm kiếm, hỏi đáp nhằm giúp bạn đọc và người dùng máy tính có được những thông tin cần thiết, chủ yếu từ các ấn phẩm và hoạt động của tạp chí.

Website là nơi để người dùng tải những tiện ích, phần mềm miễn phí, phần mềm chia sẻ, chương trình mẫu...

Thông tin thị trường, sản phẩm, dịch vụ và các đơn vị CNTT tại Việt Nam cũng được đưa lên website để người dùng truy cập.

pcworld.com.vn sẽ thành nơi giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm, trao đổi giữa những người dùng máy tính, người chơi game.

Thông qua website của mình, tạp chí sẽ thực hiện một cách hiệu quả hơn các cuộc khảo sát, thăm dò ý kiến bạn đọc.

Mục đích cuối cùng của chúng tôi là làm cho pcworld.com.vn trở thành một địa chỉ trực tuyến đáng tin cậy cho người sử dụng máy tính, giới CNTT, các nhà kinh doanh, nhà quản lý hoạt động trong mọi lĩnh vực và các bạn có nhu cầu học tập, giải trí trên máy tính.

Bạn đọc có thể truy cập vào website để tìm kiếm thông tin đã đăng trên các ấn phẩm của Thế Giới Vi Tính từ năm 2002 đến nay, bao gồm series A, series B và Thế Giới Game. Đồng thời với việc cập nhập liên tục các số mới, chúng tôi sẽ đưa dần nội dung của các số tạp chí đã phát hành.

Nội dung đầy đủ của mỗi số tạp chí mới sẽ được đưa lên trang web sau 1 tháng kể từ ngày phát hành.

Là sản phẩm mới ra mắt, chắc chắn trang web còn chưa đầy đủ và không tránh khỏi khiếm khuyết. Chúng tôi sẽ tiếp tục hoàn thiện, bổ sung thêm dịch vụ cho trang web của mình và rất mong bạn đọc đóng góp ý kiến.

Chúng tôi mong *pcworld.com.vn* không chỉ mang lại lợi ích thiết thực cho các bạn, mà còn góp phần làm cho Thế Giới Vi Tính - PC World VN luôn là bạn đồng hành mọi lúc, mọi nơi của cộng đồng công nghệ thông tin - truyền thông.

BBT Thế Giới Vi Tính - PC World VN.

GIẢI MAY MẮN – ĐỢT 3

Lần thứ ba, BBT tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam đã rút thăm chọn ra 10 bạn đọc Thế Giới Game may mắn để trao giải thưởng là bộ game **"Age of Mythology - The Titans"**. Sau đây là danh sách các bạn trúng giải:

1. LÊ MINH NHẬT
Tuổi: 13 – Nam, học sinh
38 Đường số 1, P.7, Q. Gò Vấp, căn cứ 26B, TP. HCM

2. DƯƠNG QUANG MINH HUY
Tuổi: 18 – Nam, học sinh
416/143 Nguyễn Đình Chiểu, P.4, Q.3, TP. HCM

3. VŨ KHÁNH HƯNG
Tuổi: 15 – Nam, học sinh
106 Lê Đức Thọ, P.17, Q. Gò Vấp, TP. HCM

4. HUỲNH HÀ THIÊN PHÚC
Tuổi: 13 – Nam, học sinh
215B/2 Phan Đăng Lưu, P.1, Q. Phú Nhuận, TP. HCM

5. LÊ ĐỨC HẢI ÂU
Tuổi: 24 – Nam, sinh viên
59 Phan Huy Chú, Q. Sơn Trà, TP. Đà Nẵng

6. NGUYỄN VŨ MINH NGUYÊN
Tuổi: 11 – Nam, học sinh
258/5 Phan Đình Phùng, P.1, Q. Phú Nhuận, TP. HCM

7. PHẠM THỊ THU HIỀN
Tuổi: 28 – Nữ, công nhân viên
P6, A2, Tập Thể Dầu Khí, Dịch Vọng, Cầu Giấy, Hà Nội

8. LÊ ANH PHƯƠNG
Tuổi: 22 – Nam, sinh viên
453/58 Lê Văn Sỹ, Q.3, TP. HCM

9. NGUYỄN ĐỨC TRUNG DŨNG
Tuổi: 22 – Nam, sinh viên
138 Bạch Đằng, P.24, Q. Bình Thạnh, TP. HCM

10. BÙI VIỆT DŨNG
Tuổi: 17 – Nam, học sinh
115/30 Tổ 30, Khu phố 5, P. Trảng Dài, Biên Hoà, Đồng Nai

Chúc mừng các bạn trúng giải và mong các bạn sớm liên lạc với tòa soạn TP. HCM để nhận phần thưởng (riêng bạn Phạm Thị Thu Hiền liên lạc với VP Hà Nội).

Đợt rút thăm lần tư sẽ được tiến hành vào đầu tháng 4 tới và chúng tôi sẽ thông báo kết quả trên Thế Giới Game tháng 5/2004 (phát hành ngày 25/4/2004).

PHAN THỊ TRÀ MI - Sinh viên ĐHBK TP. HCM - Giải Nhất (lần 2) - Màn hình Samsung 955DF - 19" trị giá 300 USD

AQUANOX 2 REVELATION

BÍ MẬT ĐẠI DƯƠNG XANH

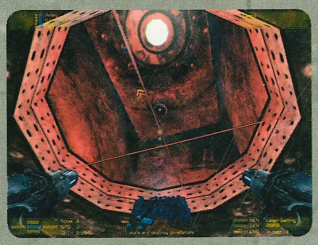
AQUANOX 2: REVELATION	
PHÁT HÀNH	Jowood
PHÁT TRIỂN	Massive Development
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	22/8/2003
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 1,5GB, Windows Me/2000/XP

Để bắt đầu AquaNox 2 (AN2), chúng ta hãy lần ngược lại lịch sử của game cách đây vài năm. Vào cuối thập niên 90, khi thị trường game mô phỏng đang bị khuynh đảo bởi game Wing Commander và Freespace, thì có một trò chơi đã chọn hướng đi riêng cho mình: Archimedean Dynasty (AD, được tung ra vào năm 1997). Thay vì bay trong không gian bao la với những trận thư hùng ác liệt thì AD lại kể về câu truyện dưới lòng biển xanh. Chính ý tưởng lạ lẫm này đã làm "mê mệt" các fan "nghiện" thể loại mô phỏng và thu hút không ít các tay chơi của hai dòng game nổi tiếng trên. Thắng lợi của AD đã làm cho nhà phát hành game lúc đó là Blue Byte "thơm lây". Nhưng cũng kể từ đó, AD im hơi lặng tiếng. Mãi cho đến khi nhà phát triển Massive "hồi sinh" lại dự án thì AD mới "tái xuất" trong tên gọi mới: AquaNox (tung ra năm 2001). Mặc dù lần trở lại của AN thật ấn tượng (do đã "lột xác" hoàn toàn so với AD), nhưng nó đã làm cho các fan "ruột" của game hết sức thất vọng vì có quá nhiều lỗi. Một trong số lỗi bị nhiều người "chê" nhất là việc thiết kế giao diện menu quá xấu. Rút kinh nghiệm "xương máu" này, các nhà làm game đã mở diễn đàn "trưng cầu ý dân" và dùng ý kiến tổng hợp từ diễn đàn này để xây dựng các phần tiếp theo của game, và sản phẩm mới nhất trong loạt này là AquaNox 2: Revelation.

TRUYỀN THUYẾT ĐẠI DƯƠNG

500 năm trước, ở phía bắc bờ biển xứ Xcốt-len có một nhà khoa học phát hiện được một vật thể bí mật và kỳ lạ đến từ đại dương bao la. Nhiều thế kỷ trôi qua, những mảnh đất cuối cùng bị đại dương "nuốt chửng", con người buộc phải di dân xuống sinh sống dưới lòng đại dương. Họ xây dựng lại thế giới và mang theo đó những cái xấu của xã hội loài người. Chiến tranh xảy ra khắp nơi vì quyền lợi, xen lẫn vào đó là nạn cướp bóc của các băng đảng hải tặc ngày càng lộng hành. Mối nguy hiểm và cái chết rình rập khắp nơi. Nhưng các tay săn kho báu chẳng hề sợ hãi. Dưới lòng đại dương sâu thẳm còn có thứ thu hút họ nhiều hơn là các cuộc chiến, những con tàu hải tặc, đó chính là kho báu. Trong số những kho báu huyền thoại được nhiều tay "thợ săn" nhắc đến, có một kho báu chưa ai tìm kiếm được và nghe nói rằng nó sẽ mang đến sự giàu sang cho kẻ tìm được nó: "Ngôi sao của biển sâu" (Star of the Deep Sea). Bất chấp lời nguyền của kho báu và sự nguy hiểm rình rập, những kẻ săn kho báu liều lĩnh vẫn lao vào tìm kiếm, trong đó có William Drake - một chàng trai trẻ đam mê phiêu lưu mạo hiểm.

Cuộc săn tìm càng thêm hấp dẫn khi William phát hiện ra thân thế của mình có liên quan tới kho báu huyền thoại này và cuộc chơi không chỉ có các tay hải tặc nhòm ngó mà các tổ chức bí mật cũng nhúng tay vào. Liệu William có tìm được bí mật của kho báu cũng như mối liên hệ giữa chàng và kho báu không? Những kẻ cản đường William là ai và bí mật của vật thể kỳ lạ mà nhà khoa học phát hiện cách đây nhiều thế kỷ có liên quan gì tới các sự kiện này? Câu trả lời nằm sâu nơi lòng đại dương xanh và chiếc chìa khóa trả lời các câu hỏi trên là khả năng giải quyết vấn đề của bạn.



Giao diện giống như game AD trước đây...

NỐI TIẾP... SỰ THẤT BẠI CỦA AQUANOX

Ở lần trở lại này có thể thấy nhà phát triển game đã tiếp thu nghiêm túc ý kiến của "thần dân". Họ đã loại bỏ và chỉnh sửa lại một số tính năng, chẳng hạn với mục chơi mạng xuất hiện trong AN (và cũng là lần đầu tiên trong loạt game), do làm vội cho nên không ổn định và nhà phát triển đã không ngần ngại loại bỏ nó đi ở phần kế. Tiếp đến là việc tinh chỉnh lại **giao diện các hộp** thoại cũng như cảnh nền trong game cho giống với người "tiền nhiệm" của nó - AD. Phần thay đổi đáng ghi nhận kế đến là việc các lời thoại trong game trước kia chỉ là dạng chữ thì nay có thêm giọng nói, nhờ vậy mà các mẫu thoại sinh động hơn và thể hiện được cá tính riêng của nhân vật. Song song với cải tiến trong lời thoại là phần nhạc nền lôi cuốn với những bản nhạc sôi động, phù hợp với khung cảnh và tình thế, một phong cách rất riêng theo sát dòng game từ những ngày đầu tiên. Phần đồ họa của game vẫn không có gì thay đổi so với AN, chỉ có khác **về** mặt hiệu ứng game làm tốt hơn phiên bản AN (cần biết rằng AN là game đầu tiên giới thiệu dòng card GeForce 3. Vào lúc đó, đây là game có ứng dụng đồ họa thuộc loại "dữ dằn" nhất). Về mặt tạo hình thì các nhà làm game đã thực hiện các nhân vật ảo xen kẽ với một số nhân vật được dựng hình từ người thật (xin lưu ý là việc thực hiện nhân vật chỉ dừng ở mức hình vẽ 2D mà không phải là mô hình 3D). Điển hình trong số này là nhân vật May Ling được xây dựng dựa theo cô diễn viên kiêm người mẫu xinh đẹp và nổi tiếng của Nhật - Yumiko Shingo.

Tuy có những thay đổi đáng khích lệ nhưng "vị thần may mắn" một lần nữa đã quay lưng với AN2. "Vết xe đổ" ngày trước mà AN để lại, nay "in" thêm dấu của AN2. Đầu tiên là về mặt di chuyển của game. Nếu AN làm một "cú đột phá" thành công khi chuyển cách di chuyển truyền thống của loại game mô phỏng (có chỉnh tốc độ, thiết lập động cơ, điều khiển phức tạp...) thành cách di chuyển đơn giản của dạng bắn súng, thì khi sang AN2 nó vẫn được giữ nguyên và thêm vào một mục theo yêu cầu của các gamer: cách điều khiển truyền thống. Với tính năng thêm vào này, theo nhiều người thì "thà đừng có thì hay hơn", vì người chơi rất khó xoay trở do các nhà thiết kế đã mô phỏng áp lực của nước tác động lên con tàu. Cho nên tàu cứ xoay lòng vòng rất chóng mặt và dễ làm bạn "tiêu" khi đang ở giữa cuộc chiến "dầu sôi lửa bỏng".

Việc điều khiển con tàu đã gặp trục trặc nhưng chưa bực mình bằng việc đi lại và nhận nhiệm vụ trong game. Trong AD (ở đây tôi chọn AD để so sánh vì đây là mô hình "mẫu" khai sinh ra dòng AquaNox sau này), người chơi có thể đi lại bất kỳ nơi nào mà mình muốn chỉ bằng một cú click chuột đơn giản để chọn địa điểm và thoải mái trò chuyện cùng các nhân vật để nhận nhiệm vụ. Tuy nhiên, việc đó bị giới hạn trong AN2. Thay vì chọn điểm đi thì người chơi bị "ép" buộc đi theo cốt truyện, bạn sẽ không còn thấy bảng lựa chọn di chuyển từ vùng này sang vùng khác như trước nữa mà phải phụ thuộc vào cốt truyện, cốt truyện tiến tới đâu bạn "nhích" tới đó một cách gò bó. Không chỉ có vậy, việc lựa chọn các nơi trong vùng cũng bị "vạ lây": mỗi một vùng trong game sẽ có những địa điểm như quán rượu,

phòng thủy thủ, nhà hàng... Chính những nơi này sẽ đem lại các nhiệm vụ cho bạn và tất nhiên phần thưởng không thể thiếu khi hoàn thành nhiệm vụ là "tiền cát-sê" (bạn sẽ dùng tiền này để tân trang tàu của mình). Về phần này, game đã giới hạn bằng cách chỉ những nơi có người muốn nói chuyện thì phần tên mới hiện sáng (còn lại bị mờ đi) và bạn phải click vào nó một cách "miễn cưỡng" vì nếu không game sẽ không tiếp tục do bạn đã... ngưng tiến trình của trò chơi.

Có lẽ khó chịu nhất trong AN2 chính là việc đối thoại. Mới đầu khi còn "lạ lẫm", bạn có thể sẽ phải chịu khó ngồi nghe và nghiền ngẫm nội dung của nó. Nhưng khi đã quen thì bạn sẽ mau chóng phát hiện ra rằng đây là những đòn "tra tấn" đầu óc người chơi với những câu thoại dài lê thê và xuất hiện một cách... từ tốn khiến cho sự kiên nhẫn của bạn "bay hơi" mau chóng. Đôi lúc chúng chỉ là những câu truyện vô nghĩa không đâu vô đâu. Cũng may là game có cho bỏ qua hoặc hiện hết các câu thoại để xem lướt. Lựa chọn câu thoại cũng là điểm dễ gây "nổi nóng" người chơi, có lẽ do "ép" buộc người chơi theo cốt truyện nên khi nói chuyện với bất cứ người nào bạn chỉ có... nghe và nghe, sau đó là gật đầu đồng ý (dù muốn hay không).

Hiệu ứng làm tốt hơn AquaNox...

Bỏ qua phần "hậu trường" đầy "khó chịu", bạn "bơi" ra không gian của biển sâu nơi mà các trận chiến đang chờ đón. Với tổng cộng khoảng 48 màn (32 màn chơi chính + 8 màn thưởng + 8 màn "vừa học vừa chơi"), game khá đa dạng với nhiều thể loại chơi như: hộ tống, tiêu diệt, do thám hay phá hủy căn cứ của đối phương. Điểm đáng ghi nhận trong phần này là bạn có thể chọn loại tàu cho mình trước khi xung trận. Game có tổng cộng 4 loại tàu ngầm, và tương tự như AD bạn sẽ lần lượt "mở" các loại tàu này thông qua việc hoàn thành các nhiệm vụ trong game. Nó chỉ khác một điều là với AD, bạn chỉ được dùng 1 con tàu duy nhất và không thể quay lại con tàu cũ. Còn với AN2, bạn có sẵn 4 con tàu và có thể thay đổi bất kỳ lúc nào (riêng AN thì có khác một chút vì ngoài tàu được thưởng ra, bạn có thể chi tiền để mua tàu. Và cũng như AD, một khi đã chọn tàu nào thì không thể quay lại với tàu cũ trừ phi... bạn "chuộc" lại!).

Về vũ khí, hầu như không có thay đổi gì mới, vẫn các món đồ chơi cũ như súng tỉa (phần này bắn tỉa khó hơn), EMP, Plasma, các loại thủy lôi quen thuộc... Có thể nói trong các loại súng thì "con quái vật" Hydra là loại súng bắn đẹp nhất. Để có được các món đồ chơi, thường bạn vào các "shop" để mua nhưng ở AN2, bạn không nhất thiết phải làm như vậy vì sau mỗi cuộc chiến, số lượng tàu bạn hạ gục càng nhiều thì những vũ khí trên các tàu đó sẽ là của bạn (chiến lợi phẩm). Ngoài ra xen kẽ giữa nhiệm vụ chính là những nhiệm vụ phụ, chẳng hạn tìm kiếm các con tàu bỏ hoang giữa biển. Với các nhiệm vụ này, bạn có quyền lựa chọn làm hay không làm. Trước khi bạn ra chiến trường thì game có những điểm hay như: đưa ra các lời khuyên rất hữu ích, yêu cầu người chơi chuẩn bị những món đồ cần cho nhiệm vụ (nếu bạn không làm theo, nhiệm vụ sẽ không thể thực hiện). Tuy nhiên phần chiến đấu của game vẫn còn đó các khuyết điểm như: đánh mất chức năng tăng tốc tức thời (boost), mất khả năng bay lên cao để phục kích đối phương (AN cho phép điều này), không thể lựa chọn các mục tiêu liên tiếp mà thay vào đó là chỉ chọn được mục tiêu trong tầm ngắm. Hơn nữa, game không có chức năng sửa chữa khi tàu cập cảng (bạn phải mua bộ phận tự động sửa để gắn lên tàu - một chức năng có từ thời AD) và điều quan trọng nhất chính là các trận chiến trong game không còn "rực lửa" như 2 bản trước nữa. Giờ đây chúng quá tẻ nhạt và không còn dữ dội, kẻ thù ít hẳn và độ dài của chúng cũng khá ngắn, không thỏa mãn các tay chơi "pro" - một sự "tuột dốc" thảm hại của trò chơi.

LỜI KẾT

Với nhiều khuyết điểm như vậy có thể nói sự xuất hiện của AN2 đem lại thất vọng cho người chơi nhiều hơn là mong đợi ban đầu. Hi vọng là với phiên bản kế tiếp (AN3 hiện đang được thực hiện), game sẽ có nhiều thay đổi lớn, loại bỏ đi những "hạt sạn" không cần thiết để giành lại niềm tin nơi người chơi nhiều hơn, nhất là với những fan trung thành với dòng game từ những ngày đầu.

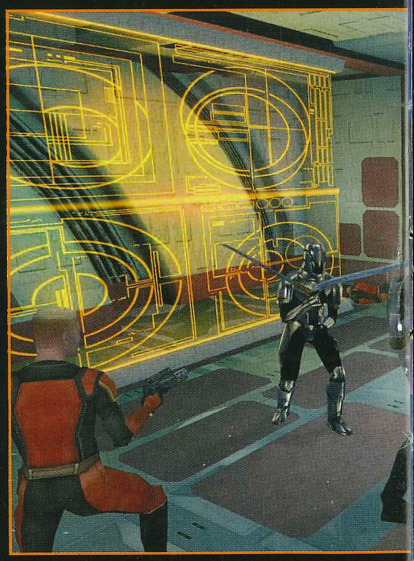
HỒNG ÂN

KHO BÁU THẤT LẠC

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	Bioware
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,3GHz+, 256MB RAM+, VGA 32MB (DirectX 9.0b), HDD 4GB, Windows Me/2000/XP

GEORGE LUCAS VÀ CON GÀ ĐẺ TRỨNG VÀNG: STAR WARS

Nhắc đến George Lucas dân ghiền xi-nê nghĩ ngay đến loạt phim Star Wars rất nổi tiếng của ông. Thành công của phim ảnh giúp George "thâm nhập" và gầy dựng danh tiếng ở lĩnh vực giải trí có lợi nhuận lớn hơn gấp nhiều lần: ngành công nghiệp trò chơi. Thế là LucasArts ra đời, một chi nhánh trực thuộc Lucasfilm Entertainment Company Ltd được thành lập vào năm 1982. Bắt đầu từ đây "vương triều" của ông phát triển mạnh mẽ nhờ những "siêu phẩm" vang tiếng: Curse of Monkey Island, Escape from Monkey Island, Grim Fandango... Thế nhưng đó chỉ là "bữa tiệc nhẹ"



BẠN BIẾT GÌ VỀ STAR WARS ?

Sự kiện và các game liên quan đến những mốc thời gian của thế giới **Star Wars**...

GAME					4.000 TSW4 ○ **Knight of the Old Republic** (PC, Xbox)			
NĂM	104.020 TSW4	24.000 TSW4	5.000 TSW4	4.010 TSW4	4.004 TSW4	900 TSW4	850 TSW4	275 TSW4
SỰ KIỆN	104.008 TSW4 ○ **Sith Magic** được sinh ra	24.008 TSW4 ○ Khởi động du hành siêu không gian ○ Bình minh của **Old Republic** ○ Khai sinh **Jedi Knight**	5.008 TSW4 ○ Thời kỳ vàng son của **Sith** ○ Sự sụp đổ của đế chế **Sith**	4.010 TSW4 ○ **Dark Lords** xuất hiện	4.008 TSW4 ○ Cuộc chiến của **Sith** nổ ra	1.032 TSW4 ○ Các **Jedi Knight** tiêu diệt **Sith**	896 TSW4 ○ Năm sinh của **Yoda**	797 TSW4 ○ **Yoda** bắt đầu huấn luyện cho các **Jedi**	200 TSW4 ○ **Chewbacca** sinh ra

MỐC THỜI GIAN: **TS4** Trước Star Wars IV (phần đầu tiên) **SS4** Sau Star Wars IV

của "đầu bếp" George; cái mà ông muốn chính là "đại tiệc" Star Wars - con gà đẻ trứng vàng của ông.

Với một thế giới rộng lớn và đa dạng, LucasArts tha hồ "nấu nướng" từ "thực đơn" mà George giao cho, hàng loạt game thuộc đủ thể loại như: dàn trận, mô phỏng, hành động, phiêu lưu... đua nhau xuất hiện. Có thể nói thể loại mô phỏng và hành động chiếm số lượng nhiều nhất trong các game Star Wars, và ngài George chỉ còn thiếu mỗi thể loại nhập vai! Thế là Star Wars Galaxies: An Empire Divided (SWG) và Star Wars: Knights of the Old Republic (SWKOTOR) - một dành cho giới game trực tuyến và một dành cho những fan chơi đơn - xuất hiện. Với SWKOTOR, LucasArts phải nhờ đến tài nghệ, kinh nghiệm của Bioware - bậc thầy trường phái game nhập vai trên máy tính - thực hiện.

"A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY..."

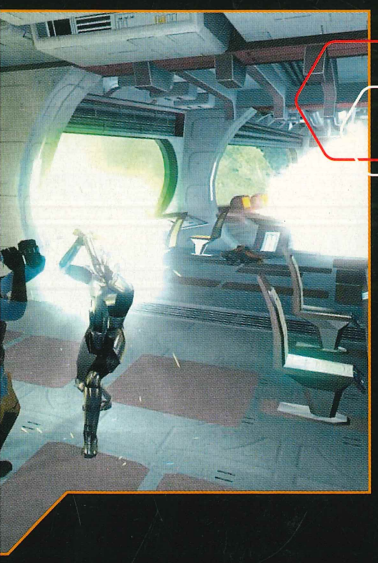
Vâng, "thuở xa xưa, ở một thiên hà nọ xa, rất xa...", một câu nói rất quen thuộc của Star Wars mà bất cứ những ai đam mê nó đều nhận ra. Câu chuyện của SWKOTOR bắt đầu vào thời điểm 4.000 năm trước khi xảy ra sự kiện trong tập phim đầu tiên của Star Wars. Đế chế Republic đứng trên bờ vực lụi tàn khi trải qua cuộc giao tranh khốc liệt với phe Sith dưới sự lãnh đạo của chúa tể Exar Kun và sau đó là cuộc chiến ác liệt với dân Mandalorian. Hai hiệp sĩ Jedi là Revan và Malak dẫn đầu nhóm hiệp sĩ Jedi tham chiến với phe Republic đột nhiên mất tích sau cuộc chiến, để rồi sau đó họ trở lại với hàng ngàn chiến hạm xâm lăng dưới lá cờ của phe Sith. Bản thân cả hai cũng thay đổi hoàn toàn, họ trở thành những "Dark Jedi" (hay còn gọi là Jedi "ác") đầy quyền năng và dã tâm. Để chống lại hiểm họa mà Revan và Malak mang lại, các bậc thầy Jedi và phe Republic đã xếp đặt một kế hoạch và họ đã tiêu diệt được Revan, còn Malak đã nhanh chân tẩu thoát. Tuy chiến thắng, song thiệt hại của nhóm liên minh cũng không kém phần nghiêm trọng: một trong số những chiến hạm của phe Republic bị binh đoàn của Malak bắn hạ và rơi vào khí quyển của hành tinh Taris. Trên con tàu này có bạn - một chiến binh Republic với khả năng tiềm ẩn và có một lai lịch bí ẩn, một nhân vật có thể thay đổi vận mệnh của hệ thiên hà. Thế thì bạn là ai mà cả phe Jedi lẫn Sith đều muốn thu phục và nguyên nhân gì đã khiến Revan và Malak đột ngột thay đổi? Và ở đâu mà Malak và Revan có được binh đoàn hùng hậu chỉ trong một thời gian ngắn? Câu trả lời xin nhường cho bạn...

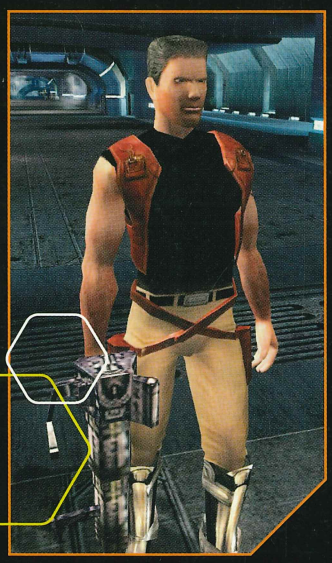
PHONG CÁCH MỚI

SWKOTOR có thể nói là một cuộc cách mạng đối với đội ngũ thiết kế game của Bioware. Thay vì thực hiện theo phong cách truyền thống mà họ vẫn hay làm với Baldur's Gate, Neverwinter Nights... thì họ quyết định "vay mượn" hình thể của dạng game hành động với góc nhìn của người thứ ba. Chính yếu tố này đã khiến những tay chơi kinh nghiệm lẫn những "tân binh" bất ngờ. Có lẽ sự thay đổi này bắt nguồn từ việc game được thực hiện cho Xbox trước - điều khiển chủ yếu là tay cầm chứ không phải là chuột và bàn phím - cho nên nhà phát triển phải "vay mượn" cách điều khiển của game hành động để di chuyển nhân vật dễ dàng hơn, thay vì click và click. Khi chuyển sang hệ PC thì ngẫu nhiên gamer thừa hưởng được hai cách điều khiển: kiểu console (bằng tổ hợp phím ASDW) và kiểu truyền thống (click chuột). Theo tôi cách điều khiển kiểu hệ console dễ và thoải mái hơn so với cách bạn phải "vật lộn" mỏi tay với chuột.

Điểm mới khác của game chính là đồ họa, mà đại diện đầu tiên là giao diện người dùng. Tương tự như Neverwinter Nights, giao diện game dễ sử dụng và đơn giản, chia làm hai phần: "ngoài" và "trong". Phần "ngoài" hiển thị tình trạng sức khỏe của nhân vật, bản đồ "mini", thanh trạng thái... và đặc biệt là sự xuất hiện của một tính năng mới: menu mục tiêu (Target Action Menu). Với menu này người chơi có 3 lựa chọn khi giáp mặt kẻ thù: sử dụng kỹ năng cận chiến, năng lực siêu nhiên (Force) và dùng lựu đạn. Phần "trong" có thể nói là khá rối rắm khi có một loạt menu khác nhau được chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm có chức năng riêng. Ở đây điều mà tôi thích là kích thước chữ trong game dễ nhìn hơn các game nhập vai khác.

Phần hình ảnh đã được thực hiện tốt, những cảnh đẹp và kỳ lạ trên phim được tái hiện sống động và lộng lẫy. Mỗi thành phố trong game có nét đặc trưng kiến trúc không lẫn vào đâu được: thành phố của Manaan đi đâu cũng thấy nước và... nước, còn Tatooine là khu vực sa mạc với những bãi cát vàng mênh mông và có kiến trúc trông giống thành Bát-đa... Phải công nhận là các tay phát triển game của Bioware đã chọn





32 TSW4
- Anakin Speedway (PC)
- Star Wars: Episode 1 - Jedi Power Battles (GBA)
- Obi-wan (Xbox)
- Episode 1 - Obi-wan's adventures (GBA)
- Star Wars: Episode 1 - The Fantom Menace (PS-PC)
- Star Wars: Episode 1 - Racer (đa hệ máy)
- Star Wars: Super Bombad Racing (PS2)

32 TSW4 - 4 SS4
- Galatic Battlegrounds (PC)
- Star Wars: Demolition (đa hệ máy)

90 TSW4
60 TSW4
- Obi-wan Kenobi sinh ra

45 TSW4
46 TSW4
- Năm sinh của hoàng hậu Amidala

41 TSW4
- Anakin Skywalker ra đời

37 TSW4
32 TSW4
- Star Wars: Chương I
- Hiểm họa của bóng ma
- Mọi thứ sụp đổ vì Jar-Jar

28 TSW4
29 TSW4
- Han Solo sinh ra

25 TSW4
- Cuộc chiến của loài vô tính diễn ra

23 TSW4
22 TSW4
- Star Wars: Chương II - Cuộc tấn công của loài vô tính

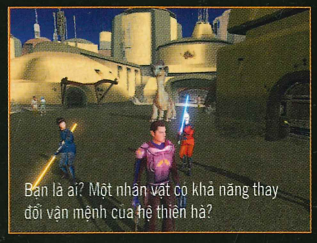
21 TSW4
21 TSW4
- Kết thúc cuộc chiến của loài vô tính

19 TSW4
20 - 18 TSW4
- Anakin Skywalker trở thành Darth Vade
- Senator Palpatine trở thành vua
- Star Wars: Chương III

18 TSW4
18 TSW4
- Luke và Leia Skywalker được sinh ra

Quyền năng chỉ có Jedi mới có

Người máy không bao giờ là đối thủ của Jedi


Bạn là ai? Một nhân vật có khả năng thay đổi vận mệnh của hệ thiên hà?

"tông" màu tươi và hợp với những môi trường khác nhau. Tuy nhiên, góp công lớn cho thành công của đồ họa phải kể đến các hiệu ứng của game. Bioware đã sử dụng engine tên là Odissey kết hợp với engine cải tiến Aurora (dùng trong Neverwinter Nights) nhằm tận dụng tối đa các kỹ thuật tân tiến hiện nay của dòng GeForce, như kỹ thuật đổ bóng và ánh xạ môi trường... Nhờ những kỹ thuật này, phần đồ họa thực hơn. Nếu bạn có cấu hình máy khá mạnh thì nên bật chức năng "Frame Buffer Effects" (cũng như các phần tăng cường khác), để các nguồn sáng bắt mắt hơn, chẳng hạn ánh sáng phát ra từ cây kiếm ánh sáng (light saber), các vụ nổ, phản chiếu bề mặt... Các bạn nên chú ý là game có thể bị chậm một cách bất thường (hình đi sau tiếng) và đôi lúc bị "văng" game - tôi đã từng bị. Sau khi cài bản sửa lỗi (patch) 1.2 thì hiện tượng này sẽ hết.

NÉT TRUYỀN THỐNG

Tuy cải tiến về giao diện, cách thức di chuyển và áp dụng công nghệ đồ họa tiên tiến nhưng lối chơi của SWKOTOR vẫn theo truyền thống của Bioware: áp dụng các luật chơi được định ra bởi Wizard of the Coast - nhà "soạn" các luật chơi. Kỳ này là luật chơi D20 (twenty-side dice) dựa trên nền tảng của Dungeons & Dragons. Cách chơi của SWKOTOR cũng đơn giản như Neverwinter Nights: vào đầu game người chơi sẽ tạo cho mình một nhân vật (nam hay nữ tùy bạn) với đầy đủ các thành phần như: kỹ năng, chỉ số, lớp... Việc khai báo các thông số cho nhân vật tương đối đơn giản (về mặt chọn lựa và chú thích), hơn cả NWN - game được coi là cuộc "cách mạng" đơn giản hóa trong dòng game nhập vai "rối rắm" của Bioware. Về mặt hành động thì game có khác các game nhập vai của Bioware trước đây một chút: thay vì bạn đụng độ đối thủ trong thời gian thực và sau đó ngưng game lại để sắp xếp các lệnh cần thực hiện tiếp theo, thì trong SWKOTOR, theo mặc định game sẽ tự ngưng khi bắt gặp nguy hiểm (kẻ thù, mìn...) để bạn quyết định (dĩ nhiên, người chơi vẫn có thể ngưng game bất kỳ lúc nào). Lúc ngưng game, bạn sẽ thấy sự lợi hại của menu mục tiêu đã đề cập bên trên, người chơi có thể lựa chọn nhiều cách để tiêu diệt đối phương: dùng súng, quăng lựu đạn, dùng năng lực siêu phàm... Nếu bạn không thích sự tự động ngưng game thì có thể vào phần Option để chỉnh theo ý mình.

Việc đi lại trong game tương đối thoải mái (chỉ trừ hành tinh Taris ban đầu) và khá "phê" vì thế giới rộng lớn của game. Nhưng đừng lo, bạn chỉ mệt ở lần đi đầu (để mở rộng bản đồ), còn để trở lại "nhà" nhanh thì có 2 cách: dùng chiêu "di chuyển tức thời" (teleport) với điều kiện là bạn không nằm trong khu vực nguy hiểm; nếu bạn đã đạt "chứng chỉ" Jedi thì việc di chuyển chỉ là chuyện "nhỏ" (sử dụng kỹ năng Speed), bạn sẽ thấy sức mạnh của hiệp sĩ Jedi lúc này có ích như thế nào. Việc trở về nhà nhanh không chỉ giúp tiết kiệm thời gian mà còn giúp nhân vật hồi phục nhanh chóng. Để định hướng trong các khu vực rộng lớn, bản đồ là món không thể thiếu. Tương tự NWN, những điểm quan trọng sẽ được đánh dấu và có ghi tên để giúp người chơi định vị tiện lợi (một số game nhập vai phức tạp, hầu như người chơi phải tự đánh dấu những điểm đặc biệt trừ các địa danh, rất mất công); cũng cần lưu ý là bạn ở khu vực nào thì chỉ dùng bản đồ khu đó.

Việc nhận nhiệm vụ và lên cấp là điều không thể thiếu. Với SWKOTOR bạn tha hồ mà nhận nhiệm vụ từ các hành tinh nhưng có thể giải quyết từ từ (trừ Taris, vì hành tinh này sẽ bị "xóa sổ"; bạn phải thực hiện hết nhiệm vụ vì sẽ không có cơ hội quay lại). Nhiệm vụ trong game khá đa dạng như bắt tội phạm, giải cứu tù binh, điều tra án... Mỗi nhiệm vụ đều có hai lựa chọn: thiện hoặc ác, chính điều này sẽ ảnh hưởng đến việc "cán cân thiện ác" lệch về bên nào và kết cục của game.

Ngoài nâng cấp căn bản, người chơi sẽ tiếp xúc với việc nâng cấp cao hơn và có thể nói là thú vị nhất của trò chơi: hiệp sĩ Jedi. Tùy theo mức độ của cột thiện ác mà khi nâng cấp bạn sẽ có những tính năng khác nhau giữa dòng Dark Jedi và Light Jedi. Chẳng hạn phe Dark Jedi thiên về sức mạnh nên có những phép tiêu diệt rất mạnh, còn Light Jedi không chủ trương bạo lực nên có những phép thiên về bảo vệ. Một khi bạn đã trở thành Jedi thì các thứ như súng ống, lựu đạn, người máy... chỉ là "đồ bỏ", tất nhiên để "bỏ" được bạn phải là một Jedi "dữ dằn". Cần lưu ý là do giới hạn của luật chơi D20 cho nên bạn chỉ có thể lên đến cấp 20 (tổng của cả hai cấp nhân vật) mà thôi, do đó nên cân nhắc khi chọn tính năng. Nâng cấp "đồ chơi" là một môn chơi "trí tuệ" khác không nên bỏ qua, game có 4 loại nâng cấp: súng, gươm, áo giáp và kiếm ánh sáng. Mỗi món đồ sẽ có 3 khe nâng cấp và để thực hiện bạn phải có bàn làm việc (workbench) cũng như dụng cụ. Tôi thì thích nhất là nâng cấp kiếm ánh sáng, vì với cây kiếm được nâng cấp tốt bạn sẽ chẳng sợ bất cứ kẻ nào. Xen kẽ giữa các nhiệm vụ, các trận chiến căng thẳng và những cuộc chạy

Những cảnh đẹp lạ kỳ của thế giới Star Wars

"maratông" mệt... đứt hơi là những trò chơi "mini" thư giãn, không kém phần hấp dẫn: đánh bài Pazaak, đua xe Swoop, bắn phi thuyền và giác đấu. Trong đó, đánh bài và đua xe khó nhất nhưng thú vị nhất.

CÁC NPC ĐẦY CÁ TÍNH

Một game nhập vai mà không có các nhân vật phụ (NPC) đi theo hỗ trợ thì không còn thú vị nữa, SWKOTOR không quên điều đó. Trong game bạn sẽ có một đoàn tùy tùng "đa quốc gia"... 9 người! Nhưng chỉ có 2 trong số đó đi theo bạn, còn lại tập trung ở căn cứ. Có nhiều NPC "hấp dẫn" đi theo như vậy liệu bạn có thể điều khiển được chúng không? Câu trả lời là có, và đây cũng là một điểm hay của game. Bạn có thể dùng chức năng chuyển đổi qua lại giữa nhân vật chính và các nhân vật phụ để điều khiển, ngoài ra bạn có thể chọn lựa áo giáp, vũ khí... cho chúng, can thiệp vào việc lên cấp. Nếu muốn, bạn có thể thiết lập trạng thái của nhân vật như tấn công bằng siêu năng lực, vũ khí...

Bạn có thể ngưng game bất kỳ lúc nào, để xếp đặt các lệnh.

Ở một số trường hợp (vì không thể ra lệnh cho các NPC đứng yên) người chơi có thể chuyển sang chế độ "Solo", bạn thoải mái hành động còn các nhân vật khác đứng yên, nếu không cần thì chỉ việc tắt chế độ này. Nên nhớ rằng, cũng như "teleport", nếu bạn muốn thay đổi các nhân vật đi theo thì phải tránh xa các khu vực nguy hiểm. Cũng như NWN, mỗi NPC có cá tính và "tiểu sử" riêng và xin nói trước là câu chuyện của chúng rất... dài dòng và "mệt mỏi". Bạn có thể chủ động bắt chuyện hoặc để yên cho tới lúc máy "chủ động" nói với bạn. Theo tôi mặc dù việc kiểm soát nhân vật phụ trong SWKOTOR khá tốt và dễ nhưng bạn nên ưu tiên cho nhân vật của chính bạn. Thực tế cho thấy từ đầu tới cuối game tôi "bỏ rơi" các NPC nhưng chúng vẫn "sống tốt".

Điểm thú vị khác của NPC chính là giọng nói của chúng. Thế giới của Star Wars rộng lớn và đa dạng cho nên có rất nhiều nhân vật đến từ các hành tinh khác nhau. Tất nhiên, ngoài ngôn ngữ giao tiếp chung, chúng vẫn nói chuyện với nhau bằng tiếng hành tinh - thứ ngôn ngữ mà chỉ có...người hành tinh mới hiểu! Bạn có thể bật cười khi nghe giọng beep..beep của "cục sắt di động" T3-M4, tiếng khi đột... rống của dân Wookiee, giọng "xí xa xí xô" của người Twi'lek...

Và cuối cùng, có một điều cần nhắc nhở là khi đã chơi SWKOTOR thì bạn phải theo liên tục, vì chỉ cần ngắt quãng 1-2 ngày thì khi chơi lại bạn sẽ mất phương hướng về những gì đã diễn ra trước đó.

"CẢM GIÁC STAR WARS"

Không nhắc đến âm nhạc trong game quả là điều thiếu sót. LucasArts và Bioware đã bắt tay đầu tư dàn dựng nhạc game nhằm mang lại cho người chơi "cảm giác Star Wars" giống như trong phim mà họ đã xem (tôi thích nhất là bài nhạc lúc chọn nhân vật đầu game). Các bài nhạc trong game là sự pha trộn giữa cổ điển và hiện đại, những bản nhạc mà John William từng "mê hoặc" các fan xi-nê một lần nữa khuấy động không gian game. Nhưng đáng kể nhất phải nhắc đến nhà soạn nhạc nổi tiếng Jeremy Soule - người thực hiện phần nhạc nhiều nhất cho game: 50 bản nhạc và 54 bản viết riêng cho các đoạn phim cắt cảnh. Jeremy nổi tiếng trong giới làm game vì studio của anh - Artistry Entertainment - chuyên thực hiện âm nhạc "chất lượng phim ảnh" cho nền công nghiệp game và từng đoạt nhiều giải thưởng đáng chú ý.

LỜI KẾT

Với khả năng của mình, LucasArts có thể dư sức làm một game nhập vai tốt, nhưng xét về kinh nghiệm thực tiễn lẫn số lượng đầu game thì họ vẫn còn thua kém Bioware nhiều. Tuy nhiên, điều quan trọng nhất mà LucasArts đánh giá đúng về Bioware là trong giới chơi game cũng như phát triển game thì tên tuổi và uy tín của Bioware là một tấm bằng chứng nhận "nặng ký", mỗi một sản phẩm mà họ tung ra đều thắng lớn và đậm. LucasArts đã không sai lầm khi SWKOTOR đã đoạt tổng cộng 105 giải thưởng từ các tạp chí, trang web lớn nhỏ (38 giải "Game hay nhất trong năm", 25 giải "Game nhập vai trong năm", 11 giải "Editor's Choice" và 31 giải thưởng phụ khác). Có thể khi hoàn tất trò chơi này bạn vẫn cảm thấy... chưa đã, nhưng đừng lo vì thiên hạ đang kháo với nhau rằng Bioware đang thực hiện phần tiếp của SWKOTOR. Không biết lời đồn này thực hư ra sao nhưng tôi biết rằng hiện Bioware đang thực hiện hai game nhập vai lớn kế tiếp là Jade Empire theo đặt hàng của Microsoft (tất nhiên là cho Xbox trước) và dự án còn lại hiện chưa có tên, bí mật! Nhưng trước mắt chúng ta phải "giải quyết" SWKOTOR cái đã, đúng không nào?

HỒNG ÂN

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Trong game có nhiều nhiệm vụ và với một kỹ năng ăn nói tốt bạn sẽ dễ dàng giải quyết chúng mà không cần đến vũ lực. Nên nâng cấp kỹ năng "Persuade" càng cao càng tốt. Ngoài ra cũng không nên coi thường các kỹ năng như: Computer Use (làm hacker), Security (mở khóa), Treat Injury (cứu thương). Đây là những kỹ năng có thể nói là hữu dụng nhất trong trò chơi.
- Nên tham gia các cuộc đua xe Swoop vì nếu chiến thắng bạn sẽ có rất nhiều tiền và danh tiếng lên cao, điều này sẽ giúp cho bạn nhận được sự kính nể của người dân và việc nhận nhiệm vụ cũng như mua bán sẽ dễ dàng hơn.
- Ở một số chỗ đánh nhau nếu bạn đánh không lại hãy bỏ chạy thật nhanh, sau đó tìm cách hạ thủ đối phương: có thể dụ từng tên, quăng lựa đạn, gài min nhử chúng. Nếu gặp "thứ dữ" thì bạn hãy đánh vài cái rồi bỏ chạy sau đó đánh vài cái tiếp, cứ như vậy thì bạn sẽ dễ dàng hạ gục đối phương (vì chúng hầu như không "bơm máu"). Còn với các NPC thì bạn cứ mặc kệ vì chúng sẽ tự động sống lại một khi bạn dẹp hết kẻ thù. Có lúc bạn chỉ cần tránh thật xa nơi nguy hiểm thì chúng sẽ "hiện" ra ngay cạnh.

3 SSW4
- The Empire Strikes Back (Atari, Game Gear, Intellivision, NES)
- Yoda Stories (PC)
- Star Wars: The Arcade Game - The Empire Strike Back (Arcade)

3 - 4 SSW4
- TIE Fighter (PC)
- X-Wing Alliance (PC)

3 SSW4

3 SSW4
- STAR WARS: Chương V
- Đế chế phản công

4 SSW4
- Return of the Jedi: Death Star Battle (Atari 2600, Atari 5200)
- Star Wars: The Arcade Game - Return of the Jedi (Arcade)

4 - 5 SSW4
- Dark Forces II (PC)

4 SSW4

4 SSW4
- STAR WARS: Chương VI
- Sự trở lại của hiệp sĩ Jedi

Helm's Deep trước cuộc tấn công...

Cuộc chiến của nhẫn

Điện ảnh vốn được xem là "mỏ vàng" của những sản phẩm ăn theo, giờ đây nó còn là mảnh đất màu mỡ cho ngành công nghiệp giải trí. Như đã trở thành "luật bất thành văn", hầu hết những bộ phim ăn khách gần đây đều được chuyển thể thành game để mở rộng thị trường. Tiểu thuyết "The Lord of The Ring" (LOTR) lừng danh của nhà văn J.R.R.Tolkien được xuất bản lần đầu tiên vào năm 1954, nhưng phải đợi đến hơn 45 năm sau, khi được đạo diễn Peter Jackson chuyển thể thành phim, LOTR mới tỏa sáng rực rỡ, lôi cuốn người xem vào vùng đất thần bí nơi có những chiếc nhẫn ma thuật, và kéo theo chúng là những cuộc chiến ác liệt giữa con người và quỉ dữ để tranh giành chiếc nhẫn chúa (The One Ring), chiếc nhẫn quyền uy nhất, mạnh mẽ nhất, vốn được trui rèn chỉ để phục vụ cho một mục đích duy nhất là thâu tóm mọi quyền lực và phục vụ tên bạo chúa Sauron... Chính nhờ cốt truyện cực kỳ hấp dẫn cùng tài năng của ê kíp làm phim mà bộ phim cùng tên này đã thu được thành công rực rỡ, đoạt được nhiều giải thưởng điện ảnh Oscar cao quý. Các đại gia trong ngành công nghiệp game dĩ nhiên không ngồi yên trước cơ hội này và đã xuất xưởng những loạt game mang nhãn hiệu LOTR. Nếu như trong số TGG trước các bạn đã có dịp biết đến trò chơi "LOTR: The Return of The King" của EA Games thì bây giờ mời các bạn tiếp tục với một hãng game "nhanh tay lẹ chân" khác - Vivendi Universal Games (VU Games).

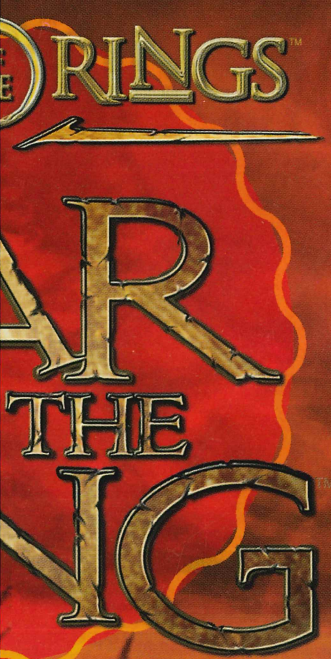
Cũng như EA Games, VU Games là đại gia trong lĩnh vực phát hành game nổi tiếng trên khắp thế giới, sở hữu trong tay gần 7 studio và liên kết với hơn 5 hãng game khác, một số trong đó là những tên tuổi rất quen thuộc như Blizzard Entertainment, Interplay, Majesco và Sierra. Nắm bắt được món lợi béo bở từ LOTR, VU Games đã nhanh chóng thoả thuận với studio Liquid Entertainment để tung ra LOTR: War of The Ring (WOTR).

THE LORD OF THE RINGS - WAR OF THE RING	
PHÁT HÀNH	Vivendi Universal Games
PHÁT TRIỂN	Liquid Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến lược thời gian thực
NGÀY PHÁT HÀNH	04/11/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 2GB, DirectX 9, Windows Me/2000/XP

Con "lai" giữa Battle Realm và Warcraft III

WOTR là game dàn trận thời gian thực đầu tiên trong loạt game ăn theo LOTR được

Kẻ thù trước cổng...



thực hiện từ trước đến nay nên cũng có một số ưu và khuyết điểm. Xét về cốt truyện thì game không phân chia theo từng phần của bộ phim mà gộp cả 3 phần và thêm một phần nhỏ kể lại những sự kiện gắn với từng nhân vật Legolas, Gimli, Frodo... từ trước khi có sự tụ hợp của Hiệp Hội Nhẫn (The Fellowship of the Ring), và kéo theo là sự lớn mạnh không ngừng của binh đoàn Sauron đang bành trướng sang lãnh thổ của ba dân tộc con người, tiên và người lùn (Human, Elf và Dwarf), buộc họ phải liên kết lại để tiêu huỷ chiếc nhẫn chúa - mầm mống của tai hoạ... Có hai phe trong WOTR: phe Đồng Minh gồm Elf, Human và Dwarf dưới sự lãnh đạo của phù thuỷ Gandlaf và phe Bóng Đêm của của lãnh chúa Sauron với Orc, Gollum và Troll. Tuỳ theo chọn lựa của bạn mà sẽ có 2 chiến dịch tướng ứng cho mỗi phe. Mỗi chiến dịch có khoảng 10 màn và diễn ra liên hoàn theo cốt truyện. Bắt đầu từ dân tộc Dwarf với Gimli lãnh đạo đội quân người lùn chống trả những làn sóng tấn công quyết liệt trên từng thước đất của dãy núi Iron Hill. Kế đến là cuộc rượt đuổi giữa Legolas của dân tộc Elf với tên Gollum trong cánh rừng Mirkwood, dẫn dắt Human tiêu diệt doanh trại Orc trong vùng đất Rohan và cuối cùng là theo gót nhóm đồng hành Hiệp Hội Nhẫn tiêu hủy nhẫn chúa trong chính lãnh địa Mordor của Sauron, và tham gia vào những trận đánh lịch sử ác liệt trong LOTR như trận chiến ở Helm's Deep, Cirith Ungol và Minas Ithil.

Ấn tượng đầu tiên về gameplay của WOTR là bạn sẽ bắt gặp những yếu tố rất đặc trưng nếu không muốn nói là rất giống Battle Realm (BR) năm 2001. Cũng dễ hiểu vì BR cùng được Liquid Entertainment phát triển và là một game tương đối hấp dẫn mang lại danh tiếng cho hãng. Bạn rất dễ làm quen với WOTR nếu đã từng chơi qua BR vì những thao tác điều khiển hoàn toàn giống với BR và có phần dễ hơn vì bạn không phải kết hợp nhiều nhà với nhau để sản xuất ra một loại quân đặc biệt nào đó. Hai loại tài nguyên chính trong game là lương thực và kim loại, khu mỏ của mỗi loại không giới hạn số nông dân khai thác tuy nhiên bạn chỉ nên cho khoảng 5-6 phu vào khai thác để phát huy được hiệu quả, tránh tình trạng "đất chật người đông" làm cản trở việc xây nhà của bạn. Cả hai phe đều có những

công trình và kiến trúc đặc trưng nhưng đều có chung đặc điểm là không thể xây nhà vượt qua khỏi biên giới đã có sẵn. Đối với Evil thì đó là vùng đất chết tạo ra bởi War Post của Master Slaver còn với Good là vùng ảnh hưởng từ Stronghold. Do đó, nếu muốn mở rộng lãnh thổ thì bạn buộc phải xây

Chiêu Blinding Light của Gandalf...

dựng thêm các War Post hoặc Stronghold, điều này có thể làm ảnh hưởng đến chiến thuật của bạn nhưng sẽ không là vấn đề đối với những tay game kỳ cựu. Binh chủng của WOTR tương đối đa dạng và chịu ảnh hưởng nhiều từ bộ phim.

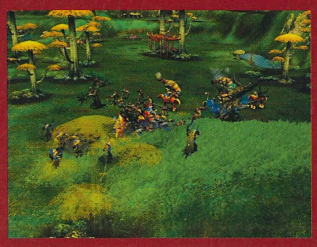
Do chỉ có 2 phe nên mỗi phe sẽ bao gồm nhiều loại quân của những dân tộc thành phần. Ví dụ phe Good sẽ cho bạn Knight của Human, Ranger của Elf và Axer của Dwarf; trong khi Evil thì có Orc Bowman, Giant Spider... Mỗi phe cũng có một số quái vật, chiến binh quen thuộc chẳng khác trong phim là bao: Người Gấu có khả năng cứu thương, Ma Cây với ưu thế hình thể áp đảo, những tên Warg Rider cưỡi sói hung tợn hay quái vật Balrog với ngọn roi lửa hừng hực trong tay... Tuy nhiên, không biết do nhà sản xuất vô tình hay cố ý mà quân của phe Bóng Tối luôn có chỉ số tấn công thấp hơn phe Đồng Minh vài đơn vị? Điểm mới và cũng là nét khác biệt chính của WOTR so với BR là bổ sung thêm hệ thống các Hero. Có tổng cộng 7 Hero quen thuộc cho mỗi phe, có thể kể ra ngay như Frodo Baggins, Legolas, Aragorn... đồng thời mỗi nhân vật có thể "luyện" Level trong khi chiến đấu và cũng có một số khả năng đặc biệt cho mình. Nếu bạn còn nhớ, trong BR khi muốn sử dụng được "tuyệt chiêu" thì bạn phải sưu tầm đủ số lượng "Ngọc" cần thiết, WOTR cũng vậy và trong game "Ngọc" này được gọi là Fate, số lượng Fate sẽ thay đổi tùy theo sức mạnh của phép thuật. Công dụng của Fate cũng được phát huy nhiều hơn: không chỉ dành cho Hero mà Fate còn được sử dụng để thực hiện các phép thuật riêng của mỗi phe mà bạn có thể tìm thấy trong menu điều khiển. Đặc biệt, một số Hero hay quái vật như Aragorn, Balrog, Giant Elf... chỉ có thể được triệu hồi khi đã có đủ số lượng Fate cần thiết. Hero đóng vai trò rất quan trọng trong những trận chiến vì có sức tấn công thường gấp đôi gấp ba quân thường và luôn sử dụng phép thuật để hỗ trợ. Tuy nhiên vấn đề đáng nói ở đây là Hero của WOTR chưa được thực hiện tốt cho lắm. Có sự chênh lệch quá lớn giữa các phép với nhau, một số thì rất hữu ích như tăng máu, sức mạnh,... và được sử dụng thường xuyên trong khi số khác thì gần như vô dụng. Chẳng hạn bạn cần gì phải làm cho Frodo tàng hình trong khi "trùm" vẫn nhìn thấy được bạn? Ngoài ra điều đáng phàn nàn hơn là phép của một vài thành viên lại trùng với phép trong Warcraft 3. Ví dụ, Gimli có chiêu động đất làm "xỉn" những quân đứng xung quanh rất giống với phép tương tự của nhân vật chú lùn trong WC3?

Nhưng trận đánh vô tiền khoáng hậu...

Đồ họa và âm thanh chất lượng

Nói gì thì nói, cho dù là game thuộc dạng hành động hay chiến thuật thì việc chuyển thể từ một cuốn sách cũng không phải là điều dễ dàng. Trước WOTR không có một game dàn trận nào ăn theo LOTR để Liquid Entertainment rút tỉa kinh nghiệm nên ta có thể dễ dàng hình dung được những khó khăn của hãng. WOTR được xây dựng lại từ bộ engine của BR nên kế thừa nhiều ưu điểm nổi trội. Hai trong số những đặc tính ưu việt của bộ engine này là mô phỏng chuyển động của cỏ và ánh phản chiếu dưới nước đã được khai thác triệt để. Khung cảnh trong game được thiết kế đẹp và đầy sức sống, chẳng hạn như đã nói ở trên, trong WOTR những bãi cỏ xanh rì rộng thênh thang lắc lư trong gió, khi có những đạo quân băng ngang qua thì chúng khẽ dạt sang hai bên trông rất tự nhiên không có chút cứng nhắc nào, thỉnh thoảng lại xuất hiện vài con thú di chuyển ngang qua nền đất,... Mô hình của các loại quân được thiết kế tốt và chuyển động của các chiến binh rất mượt mà và linh động khi giáp chiến. Hiệu

... với một lực lượng vô cùng khủng khiếp.



ứng phép thuật được thực hiện khá đẹp như những cơn mưa lửa làm sáng rực cả bầu trời hay những vòng phép đầy màu sắc bổ sung sức mạnh cho đạo quân của bạn... Hiệu ứng thời tiết là nét độc đáo khác của WOTR, trò chơi cho bạn cảm nhận được những cơn gió thoảng quét ngang lay động cỏ cây hay cả một trận cuồng phong mạnh mẽ trút mưa và phóng chớp ngợp trời.

Âm nhạc được hoà âm khá hay, bình thường thì có tiết tấu chậm và du dương nhưng khi bạn chạm trán với binh lính của Sauron thì âm nhạc trở nên nhanh dần tạo không khí rạo rực. Đặc biệt trong một số màn có những nhiệm vụ lớn thì âm nhạc rất hoành tráng và một số đoạn "hơi" giống trong phim. Âm thanh của WOTR cũng khá hoàn hảo vì được thu âm kỹ và chi tiết, chẳng hạn cánh rừng Mirkwood luôn choáng ngợp tiếng côn trùng kêu vang vẳng, tiếng gió hú có thể khiến bạn sởn tóc gáy và cả tiếng binh đao pha lẫn vó ngựa chắc nịch trong những trận giao tranh... Tuy nhiên WOTR lại có một chút vấn đề về việc lồng tiếng cho các nhân vật trong game. Do không thoả thuận được với Tolkien Enterprise nên khâu lồng tiếng được giao cho đội ngũ của nhà sản xuất thay vì do các diễn viên chính đảm nhận. Đây quả thật là một thiếu sót đối với game dàn trận đầu tiên của LOTR vì khả năng lồng tiếng cho các nhân vật chỉ đạt mức trung bình, đôi chỗ còn gượng ép như giọng của nhân vật Gimli quá nhạt nhẽo và đôi lúc lên giọng không cần thiết.

Giao tranh bên ngoài...

... và cả bên trong nữa!

Khuyết điểm

Rất tiếc cho WOTR vì vẫn còn tồn tại những khuyết điểm đáng chê trách. Tuy không có lỗi nào nghiêm trọng về kỹ thuật nhưng những lỗi về gameplay thực sự làm người chơi khó chịu. Đầu tiên là hệ thống phím tắt, thay vì đặt bên cạnh những dòng chú thích thì Liquid Entertainment lại đặt tất cả trong mục Options, một số phím tắt lại không có tính gợi nhớ làm người chơi bối rối. Điều này buộc người chơi phải học thuộc lòng và thật sự là một trở ngại lớn. Thử tưởng tượng đang trong một trận chiến gay cấn mà bạn lại quên mất phím tắt thì sao? Đây quả thật là một lỗi khó tha thứ được.

Thứ hai, hẳn các bạn còn nhớ trong phim có những trường đoạn quân đội của 2 phe giao chiến chứ? Bạn có giật mình vì số lượng quân khổng lồ kéo dài hàng cây số trong phim không? Nếu có thì bạn sẽ mau chóng thất vọng vì WOTR không thể đạt được quân số như vậy và bạn chỉ có thể sản xuất từng đơn vị một như bao trò chơi chiến lược khác. Quân số tối đa trong trò chơi là 100, và có thể thấy ngay con số này sẽ nhanh chóng dập tắt niềm háo hức của bạn nếu như bạn muốn tận tay điều khiển những binh đoàn với số lượng quân lên đến hàng vạn như trong phim. Thậm chí bạn cũng sẽ chẳng bao giờ cần tới quân số "đông" như vậy, hoặc ví như bạn đã đạt tới số lượng đó thì những gì bạn thấy chỉ là một "biển" người lúc nhúc chứ không ngay hàng thẳng lối như trong phim. Điều này làm giảm hứng thú một cách đáng kể. Có lẽ nếu WOTR được thiết kế theo phong cách Total War hay Preatorian với khả năng điều khiển từng đội quân đông đảo thì chắc chắn WOTR sẽ thành công hơn rất nhiều.

Rừng cây sống dậy...

Kết

Theo nhận xét riêng thì WOTR mặc dù đã có những cố gắng trau chuốt về mặt đồ hoạ và âm thanh nhưng vẫn chỉ là một game khá chứ chưa thật sự xuất sắc nếu so với những game chiến lược "đỉnh cao" hiện nay như Warcraft 3 hay Age of Mythology. Do vay mượn quá nhiều về cách điều khiển, thậm chí "vác" cả bộ engine của BR, nên WOTR đã tự đánh mất phong cách của mình. Đây chỉ có thể được xem là phiên bản mở rộng của BR hơn là một phiên bản game LOTR độc lập. Tuy nhiên, nếu bạn say mê LOTR và muốn sưu tập mọi thứ về LOTR thì WOTR vẫn là trò chơi đáng để bạn thử qua.

NGUYỄN ĐỨC QUANG

PHÁT TRIỂN:	PHÁT HÀNH:	THỂ LOẠI:	NGÀY PHÁT HÀNH:	ESRB:	DUNG LƯỢNG:	CẤU HÌNH:
Radical Entertainment	Vivendi Universal Games	Hành động - Lái xe	13 /11 / 2003	Teen	3 CD	P3 1 GHz+; 256 MB RAM; 64 MB; HDD 2 GB; Windows 98 SE/2000/XP

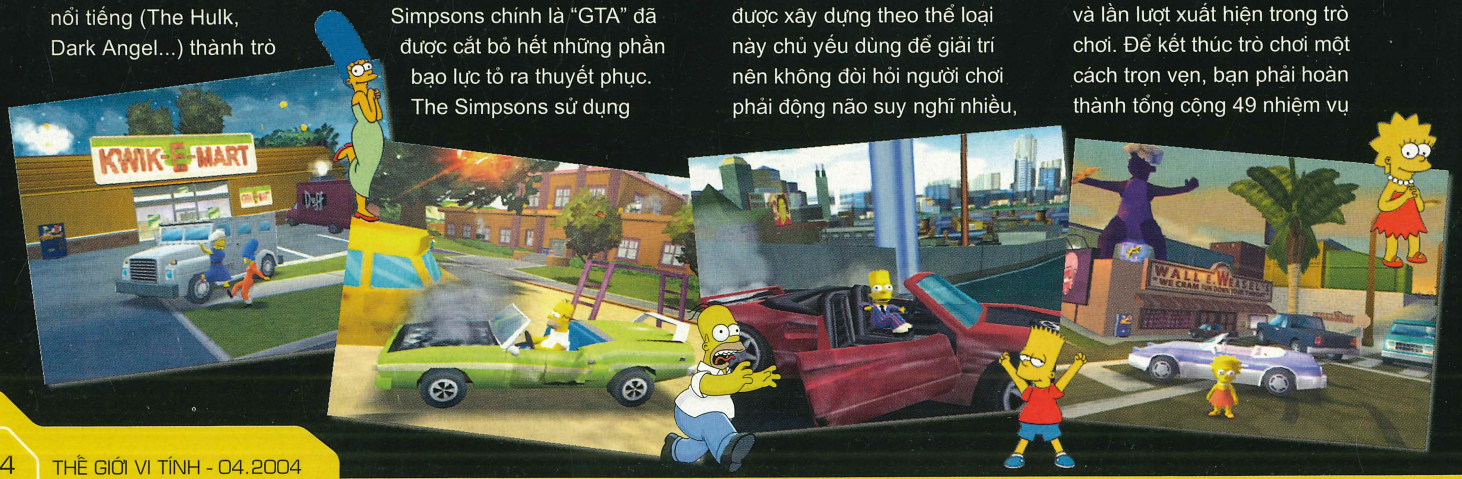
Thể loại trò chơi đua xe kết hợp hành động tuy mới xuất hiện nhưng lại được đông đảo người hâm mộ yêu thích nhờ sự mới lạ và hào hứng. Vì thế không có gì lạ khi các nhà sản xuất tỏ ra hứng thú với hướng phát triển đầy tiềm năng này. Hàng loạt trò chơi theo thể loại trên đang được gấp rút phát triển, nhưng hãng Vivendi Universal Games là một trong những kẻ nhanh chân nhất. Vào tháng 11 năm 2003, hãng cho ra mắt trò chơi được chuyển thể từ bộ phim hoạt hình nổi tiếng The Simpsons. Ưu điểm của phương pháp này là không cần phải tập trung quá nhiều vào khâu tạo nhân vật cũng như cốt truyện, và còn thu hút được thêm những người hâm mộ phim The Simpsons. Việc thực hiện trò chơi được giao cho Studio Radical Entertainment, hãng từng có kinh nghiệm chuyển thể các bộ phim nổi tiếng (The Hulk, Dark Angel...) thành trò chơi dành cho nhiều hệ máy khác nhau.

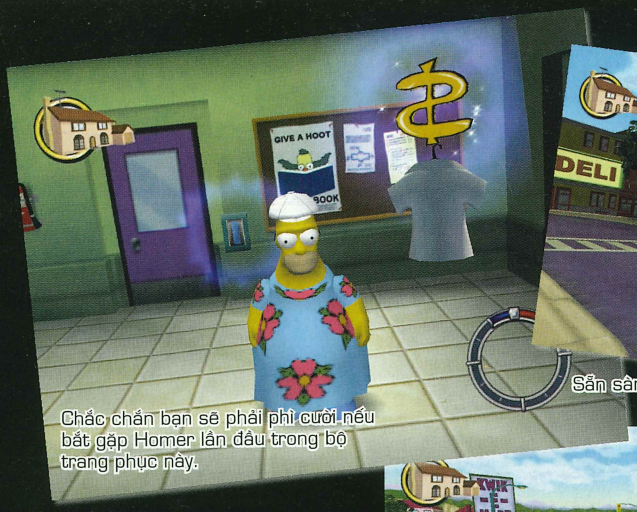
Giống bối cảnh phim hoạt hình cùng tên, gia đình Simpsons sống tại thị trấn Springfield. Câu chuyện bắt đầu từ cơn sốt nước giải khát mới là Buzz Cola. Sau khi xem xong đoạn quảng cáo trên truyền hình, Homer, ông bố của gia đình, muốn dùng thử nên quyết định ra siêu thị gần đó để mua. Bạn sẽ được hóa thân vào vai ông bố và nhiệm vụ đầu tiên khá đơn giản, chủ yếu giúp người chơi làm quen cách điều khiển nhân vật.

Homer kẻ thích đùa...

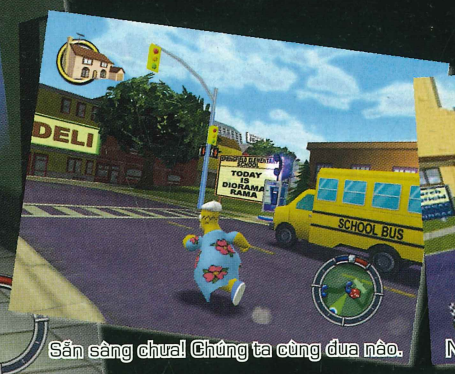
Nhận xét cho rằng The Simpsons chính là "GTA" đã được cắt bỏ hết những phần bạo lực tỏ ra thuyết phục. The Simpsons sử dụng những hình ảnh sinh động và bắt mắt giúp người chơi dễ dàng nhận thấy những điểm cần lưu ý, đồng thời hệ thống bản đồ chỉ đường và các mũi tên vẽ trực tiếp trên đường đi tỏ ra hết sức hiệu quả. Bạn cũng nên biết rằng những trò chơi được xây dựng theo thể loại này chủ yếu dùng để giải trí nên không đòi hỏi người chơi phải động não suy nghĩ nhiều, mà chỉ đơn thuần hướng họ tập trung vào cách điều khiển phương tiện sao cho khéo léo, gặp càng ít va chạm càng tốt. Ngoài ra, những hình vẽ ngộ nghĩnh và khôi hài cũng tạo được không ít hiệu quả, mang lại những giây phút thư giãn cần có trong ngày.

Bạn sẽ lần lượt điều khiển 5 thành viên chính trong gia đình nhà Simpsons là Homer, Bart, Lisa, Marge và Apu. Bên cạnh họ còn nhiều nhân vật khác nữa mà bạn sẽ được tiếp xúc trong các nhiệm vụ còn lại. Thị trấn Springfield chia thành 3 vùng và lần lượt xuất hiện trong trò chơi. Để kết thúc trò chơi một cách trọn vẹn, bạn phải hoàn thành tổng cộng 49 nhiệm vụ





Chắc chắn bạn sẽ phải phì cười nếu bắt gặp Homer lần đầu trong bộ trang phục này.



Sẵn sàng chưa! Chúng ta cùng đua nào.

Nào cùng xuất phát...

Hệ thống mũi tên chỉ đường thuận tiện cho người chơi.

Cây xăng là nơi có thể mua xe và nhận nhiệm vụ mới.

chính, 7 nhiệm vụ nâng cao, 21 cuộc đua xe trên đường phố, sưu tập đầy đủ 49 thẻ, sở hữu 21 bộ quần áo và 35 chiếc xe!

Những nhiệm vụ thường gặp trong trò chơi chỉ thuộc hàng cơ bản của thể loại đua xe - hành động như: thu gom và chuyển hàng đến địa điểm hoặc người chỉ định, đua xe, rượt đuổi hoặc trốn chạy đối phương trong khoảng thời gian ấn định, tìm và phá hủy xe... Như đã nói ở trên, yếu tố bạo lực được nhà sản xuất trò chơi giới hạn ở mức thấp nhất. Không hề có cảnh thương tích hay máu chảy xảy ra với những nhân vật trong game.

Mỗi nhân vật đều được trang bị ô tô riêng, nhưng bạn có thể đổi xe bất cứ lúc nào và với bất cứ xe nào bạn thích. Toàn bộ trò chơi diễn ra trên đường phố và phương tiện di chuyển chính là xe hơi nên hệ thống giao thông trong thị trấn Springfield được chăm chút tỉ mỉ và phong phú như thật: xuất hiện từ loại xe cũ "cà tàng" chỉ thích hợp đi "cày" cho đến các loại xe sang trọng đắt tiền, xe đua, xe tải vừa/lớn và có cả xe chuyên dụng...

Phần thưởng sau khi hoàn tất nhiệm vụ là những xe chuyên dụng; sẽ có lúc chúng trở thành trợ thủ đắc lực giúp bạn hoàn thành nhiệm vụ đấy! Sự khác biệt giữa các loại xe trong game được thể hiện qua các thông số như tốc độ, mức độ chịu lực va chạm, khả năng tăng tốc... Công việc kiếm tiền để sắm "đồ chơi" mới trong game cũng thú vị không kém. Đồng tiền vàng xuất hiện ở khắp mọi nơi, có khi ở dọc các vỉa hè, dấu trong các máy bán nước giải khát tự động, hoặc trong thân những con ong máy... Khi thu thập được một số tiền tương đối khá, bạn hãy sắm cho nhân vật những bộ quần áo mới, những chiếc xe tốt hơn từ những người bán ở gần các trạm đổ xăng hoặc trong siêu thị.

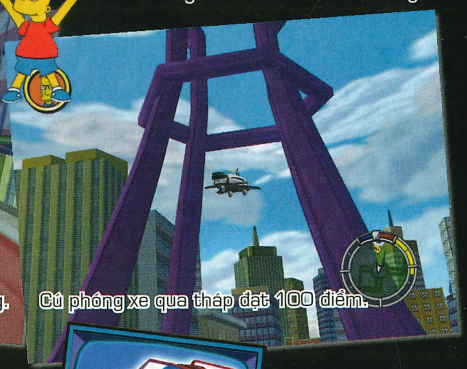
The Simpsons không chỉ phản ánh trung thực mà còn chế giễu, châm biếm những điều, chưa hợp lý trong cuộc sống. Ví dụ, người cha sử dụng chiếc xe 2 cửa cũ kĩ và chậm chạp trong khi con trai "nhỏ" của ông ta lại sở hữu một chiếc xe đời mới rất đẹp, tăng tốc nhanh như tên lửa. Thị trấn được thiết kế rất chi tiết và tinh tế với những ngõ ngách ẩn dấu rất nhiều bí mật chờ bạn khám phá!

Trí thông minh nhân tạo của trò chơi xử lý tình huống khá tốt. Nhân vật di chuyển trên đường biết cách tránh xe ngược chiều đang lao tới. Các loại xe lưu thông trên đường rất trật tự, nghiêm chỉnh chấp hành luật lệ giao thông (mặc dù không thấy bóng dáng của thanh niên xung phong, sinh viên hay học sinh tình nguyện), và phản ứng khá nhanh, linh hoạt.

Hình ảnh trong game thể hiện theo lối vẽ hoạt họa và dựng hình theo công nghệ 3D. Nhưng do nhà sản xuất không

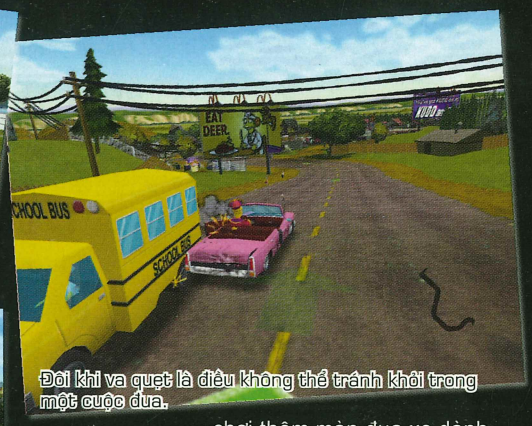
Homer và chiếc xe "chiến" vừa mới mua.

Chú nhóc Apu và chiến xa Honor Roller sắp sửa phóng lên cung trăng.


Cú phóng xe qua tháp đạt 100 điểm.

Một pha biểu diễn bay qua nhà của Homer

Không có gì có thể cản trở hắn tới đích.



Đôi khi va quẹt là điều không thể tránh khỏi trong một cuộc đua.

Những chiếc chìa khóa vàng đặt rải rác có khả năng sửa chữa nhưng hư hỏng của xe.

mấy tập trung vào việc vẽ tỉ mỉ, chi tiết nhân vật nên trò chơi tỏ ra "nhẹ ký" về đồ họa. Khi lái xe dạo quanh thị trấn, có thể bạn cảm thấy nó rất giống với thành phố trong GTA mặc dù về quy mô thì nhỏ hơn chút ít. Thời gian trong trò chơi chủ yếu là ban ngày nên cảnh sắc được vẽ tươi sáng và rực rỡ. Các nhân vật trông khôi hài và ngộ nghĩnh; đặc biệt là các thành viên trong gia đình nhà Simpsons mặc trang phục rất "độc chiêu". Đảm bảo, bạn sẽ phì cười ngay lần đầu tiên gặp họ.

Âm thanh trong trò chơi rất đặc sắc và cuốn hút. Các bài nhạc nền sôi nổi nhưng không ầm ĩ và gây khó chịu cho người nghe. Giọng lồng tiếng nhân vật rất hay, đặc biệt là những câu cửa miệng mà nhân vật thốt ra khi gặp sự cố bất ngờ hay tán thưởng bạn khi thực hiện hoàn chỉnh một động tác kỹ thuật khó, ấn tượng. Mỗi nhân vật đều có bản nhạc nền riêng mang nhiều thể loại khác nhau; hầu hết, đều là những bài nhạc hay và nổi tiếng.

Tuy không chú trọng đến chơi mạng, nhưng một khi bạn đã sưu tập đủ số thẻ bài trong trò chơi thì sẽ được quyền chơi thêm màn đua xe dành cho 2 người.

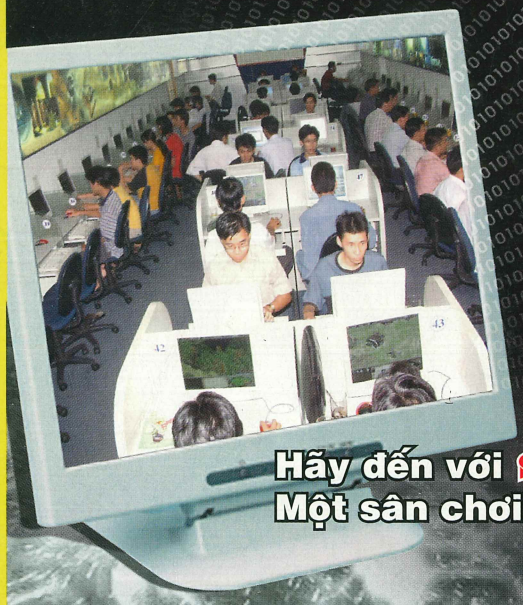
Trò chơi được chuyển thể từ bộ phim hoạt hình nhiều tập cùng tên nên rất phù hợp với lứa tuổi thiếu nhi, những fan hâm mộ của bộ phim hoạt hình này. Ở nước ta, tuy tầm ảnh hưởng của bộ phim không đáng kể nhưng chắc chắn các em sẽ thích trò trò chơi này và tìm được sự thư giãn qua những trận cười bởi hành động, cử chỉ vui nhộn của nhân vật.

THANH BÌNH
THANH.BINH@BUT-TRE.COM.

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn

SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

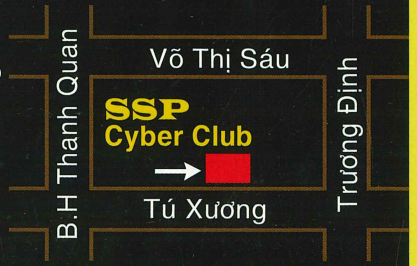


SSP-Cyber Club đáp ứng tốt nhu cầu chơi game online và lướt Web tìm thông tin, download dữ liệu của mọi khách hàng:

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh, hiện đại, màn hình LCD cao cấp cùng đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Đầy đủ các game online và các game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam: Warcraft III-TFT, MU online, FIFA 2004...
- Quầy mini bar sang trọng, hệ thống trang thiết bị hỗ trợ tối tân cùng phong cách phục vụ chuyên nghiệp, ấn tượng.
- Cơ hội giao lưu, thi đấu với các game thủ trong và ngoài nước trong không khí sôi nổi, hào hứng.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III, FIFA 2004 vừa được thành lập để chuẩn bị cho World Cyber Games.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tháng...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

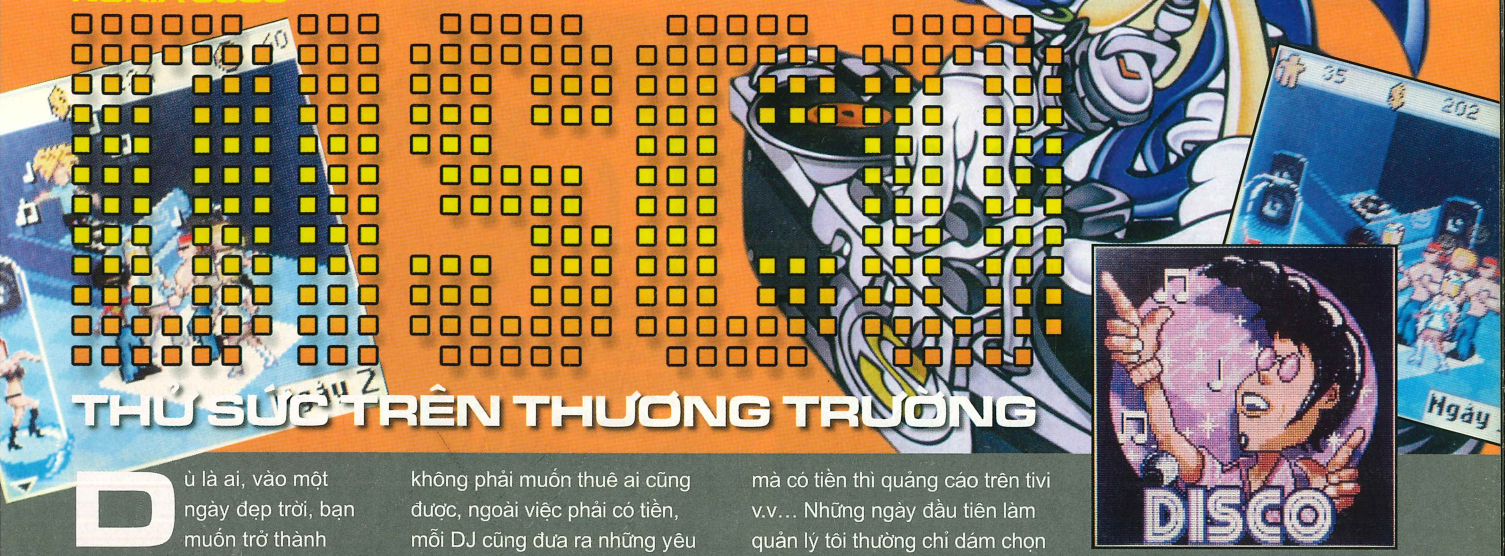


123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn

Dr Groove đang rất cần tiền. Để chứng tỏ mình, bạn phải kiếm được 10.000 USD. Hãy thực hiện đi, **Dr Groove** sẽ thuê bạn quản lý vũ trường của ông ta.

NOKIA 3300

THỬ SỨC TRÊN THƯƠNG TRƯỜNG



Dù là ai, vào một ngày đẹp trời, bạn muốn trở thành nhà quản lý chuyên nghiệp? Được thôi, bạn sẽ được Dr Groove - ông chủ vũ trường trong game Disco (phiên bản 1.2, dung lượng 58Kb) trên máy điện thoại di động Nokia 3300 thuê làm quản lý và nhiệm vụ của bạn là làm cách nào đó để sau 30 ngày có thể kiếm về cho ông chủ 10.000 USD tiền lời, và số điểm bạn có được nhiều hay ít là tuỳ vào thời gian ngắn hay dài mà bạn có đủ số tiền qui định.

Vốn mà bạn có được khi bước vào vai trò quản lý là 2.000 USD. Khoản tiền này sẽ hết rất nhanh nếu bạn không đưa ra ngay những quyết định xem nên làm gì trước. Việc đầu tiên của người làm quản vũ trường là phải thuê DJ (người chọn và chỉnh nhạc). Game cho phép bạn thực hiện các công việc bằng cách bấm phím phía dưới màn hình ĐTDĐ bên tay trái. Bạn sẽ có loạt các lựa chọn cho việc thuê DJ, tài năng của mỗi người tuỳ thuộc vào số tiền bạn phải trả, không phải muốn thuê ai cũng được, ngoài việc phải có tiền, mỗi DJ cũng đưa ra những yêu cầu nhất định về điều kiện trang thiết bị và người dẫn chương trình, khi đó họ mới chịu về làm cho bạn. Theo tôi ban đầu bạn chỉ nên thuê Fiasco (giá 500 USD), Fiasco có tay nghề, giá rẻ, nhưng đôi khi anh ta hay dở chứng như chán nản, không tập trung và bỏ đi vô cớ. Có một tay DJ khác rẻ hơn là Crash (300 USD) nhưng bạn không nên thuê anh chàng này, anh ta chỉ làm cho vũ trường của bạn mất khách mà thôi (đúng là tiền nào của đó). Dĩ nhiên bạn phải thuê DJ liên tục trong suốt quá trình chơi, vì DJ chỉ làm trong một thời gian ngắn. Ở trường hợp DJ tôi thấy Fiasco là hiệu quả nhất.

Khi có DJ, lúc này có thể số tiền bạn có được sẽ tăng lên theo thời gian, và trong vai trò của nhà quản lý bạn lại phải tiếp tục đưa ra những quyết định sáng suốt (hoặc không sáng suốt). Để thu hút khách bạn phải quảng cáo bằng nhiều hình thức khác nhau, rẻ thì bằng tờ bướm, in quảng cáo trên báo, mà có tiền thì quảng cáo trên tivi v.v... Những ngày đầu tiên làm quản lý tôi thường chỉ dám chọn quảng cáo bằng tờ bướm và trên báo chí, hình thức này tuy ít hiệu quả hơn so với quảng cáo trên tivi nhưng hợp với túi tiền.Trong quá trình chơi, thỉnh thoảng bạn cũng nên mở các chiến dịch quảng cáo. Bạn cũng có thể vay tiền, nhưng tốt nhất là không nên vì phải trả lãi, chỉ chọn biện pháp này khi bạn có những quyết định sai lầm khiến không còn tiền để tiếp tục cuộc chơi.

Sau khi đã thuê DJ và quảng cáo, bạn nên chọn mua các vật dụng cần thiết cho vũ trường như âm thanh, ánh sáng... Cũng cần mở rộng ngay vũ trường khi có được số tiền cần thiết, vì sàn nhảy mà Dr Groove giao cho bạn rất nhỏ, có thể không chứa hết khách, mà khách càng nhiều thì túi của bạn lại càng căng. Tương tự vậy bạn cũng phải nâng cấp và mua thêm hệ thống ánh sáng, loa, người dẫn chương trình. Bạn nên đầu tư dần dần, đứng mua liền lúc những đồ vật đắt quá vìcó thể chỉ mua được vài món là hết số tiền mà bạn đang có trong khi game liên tục đưa ra những ý kiến khiến bạn phải làm, vì nếu không khách có thể sẽ bỏ vũ trường đi. Ví dụ, tự nhiên game yêu cầu phải thay sàn nhảy, nếu không có tiền để đáp ứng thì coi như thất bại.

Game khá thực và vui ở chỗ nếu không thuê nữ vũ công, có thể khách đến chơi ít hơn và chủ yếu là phụ nữ. Tôi thường thuê đến 2 nữ vũ công, giá khá đắt nhưng bù lại khách đến đông và thu được bộn tiền. Tiền lãi tăng nhanh hay chậm phụ thuộc nhiều vào việc bạn sở hữu được bao nhiêu thiết bị, vũ công, DJ... Vì vậy nhiệm vụ của người chơi là làm sao đưa ra quyết định nhanh chóng để sở hữu những món đồ đắt tiền.

Đây là game dành cho ĐTDĐ hấp dẫn và lôi cuốn người chơi, đáng tiếc là chúng tôi có quá ít thông tin về việc những model ĐTDĐ nào có thể chơi được game này.

NHẬT BÌNH

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
109B1, phố Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 1459 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@vol.vnn.vn

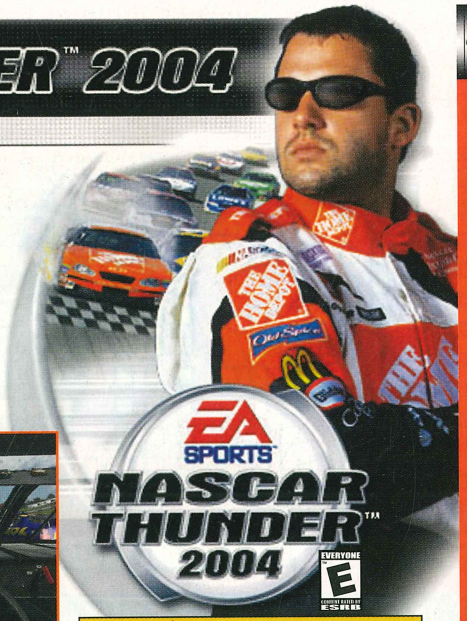
TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ

- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

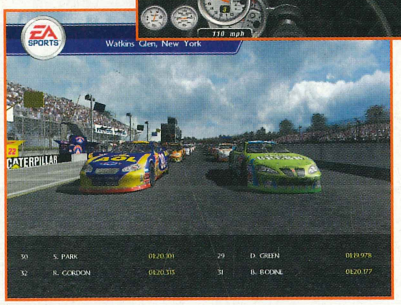
Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm
Chi tiết xin liên hệ: HANOITC
ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

NASCAR THUNDER™ 2004



SẤM SÉT
NASCAR 2004

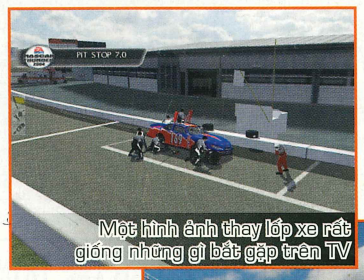
Nếu nói về cách chơi cũng như độ hấp dẫn, có lẽ sê-ri Nascar Thunder phiên bản dành cho PC khó lòng bắt kịp dòng game Need For Speed dù cả hai đều do "ông trùm" EA sở hữu. Trong khi đó, sự thất bại của "bậc tiền bối" Nascar Thunder 2003 trước game có thể loại tương tự của Papyrus - Nascar Racing 2003 season khiến người chơi tỏ ra hơi thờ ơ với Nascar Thunder 2004 (NT2004). Vậy sự thực NT2004 như thế nào? Bạn hãy cùng tôi lướt qua một số điểm nổi bật của game.



Trò chơi mô phỏng thực tế hết sức chân thật

Trò chơi xuất hiện với "tư cách" là phiên bản mới nhất thuộc loạt game mô phỏng đua xe Nascar của EA. Cải tiến? Chắc chắn có. Nhưng dù cải tiến hay thậm chí "cải lùi" thì bạn cũng cần biết rằng thể loại game mô phỏng đua xe Nascar dành cho hệ PC trên thị trường hiện nay chỉ còn mỗi mình NT2004. Do đó, nếu là fan của NASCAR thì bạn chẳng còn lựa chọn nào khác.

Đầu tiên, có lẽ phải nhắc đến đồ họa của trò chơi. Đẹp và rất thật, ở cả bên trong lẫn bên ngoài buồng lái. Toàn bộ xe trong trò chơi được thiết kế và trình diễn bởi 4 nhà sản xuất xe ô tô: Ford, Pontiac, Chevy và Dodge. Bạn có thể chọn một trong số đó để bắt đầu cuộc chơi. Với NT2004, những gì bạn đã xem trên kênh truyền hình thể thao nổi tiếng ESPN về cuộc đua ô tô Nascar sẽ được tái hiện lại một cách hết sức ấn tượng, từ quang cảnh đường đua cho đến cách thay lốp xe của các nhân viên kỹ thuật. Hình ảnh va chạm, hư hỏng và cả những cảnh khói lửa đều được dựng lại khá hoàn hảo. Trong khi đó, hiệu ứng âm thanh, như tiếng máy xe, tiếng lết bánh... cũng góp phần làm nên cái hay cho trò chơi. Nhưng như thế có phải là tất cả?



Một hình ảnh thay lốp xe rất giống những gì bắt gặp trên TV

Hình ảnh đường đua trong NT2004

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Electronic Arts
Phát triển: Tiburon
Thể loại: Thể thao - Đua xe
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB DirectX 8.1; HDD 1GB, Win 98/Me/2000/XP, 1CD.

Nếu hỏi trò chơi NT2004 có thể dùng để giải trí hay không thì câu trả lời chắc chắn là không. Đặc biệt đối với những người chưa dành chữ "đam mê" cho thể loại đua xe. NT2004 chỉ đơn thuần đưa người chơi đến với các vòng đua Nascar "rực lửa". Do đó, nó thực sự làm rất tốt phần việc của mình. Nhưng cái mà tôi muốn đề cập đến ở đây, là "nét" hấp dẫn của trò chơi chỉ thực sự được nhận ra bởi những fan hâm mộ có hiểu biết về các cuộc đua Nascar. Còn đối với người chơi thông thường, thì tiếc rằng trò chơi này xem ra khá nhàm chán nếu đem so với các thể loại đua xe địa hình, đường phố...

Nhìn chung, ở thể loại này hiện nay có lẽ EA đã khẳng định ưu thế dẫn đầu của mình. Khi mà Papyrus tuyên bố từ giã đường đua Nascar thì các gamer từng yêu thích nó cũng như các fan hâm mộ Nascar khó lòng nói "không" với Nascar Thunder 2004.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM

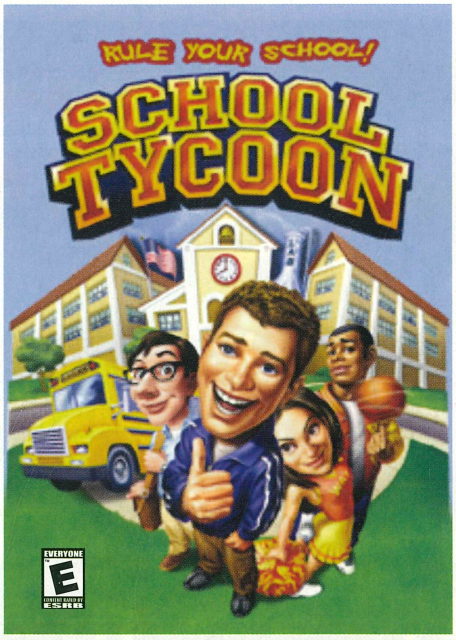
ĐIỂM TIN

Theo CNN Money, trong lúc Valve chưa "hồi phục công lực" hoàn toàn sau đòn tấn công của các hacker thì giám đốc tiếp thị của Valve – Doug Lombardi tung thêm một chiêu làm "tan tành" giấc mơ của các gamer: "Hiện Valve đang nhắm tới mục tiêu tung ra Half-Life 2 vào mùa hè này". Như vậy lời khẳng định phát hành vào tháng 4 này của Vivendi Universal đã bị Valve "đẩy" xa hơn. Việc Half-Life 2 trễ hạn lần nữa không chỉ làm các fan thất vọng, mà còn làm cho một số game khác "thuê" engine của nó phải lận đận theo. Một trong số đó là Vampire: The Masquerade – Bloodlines của hãng Troika buộc phải dời sang đầu năm sau thay vì tung ra vào quí 2 năm nay.

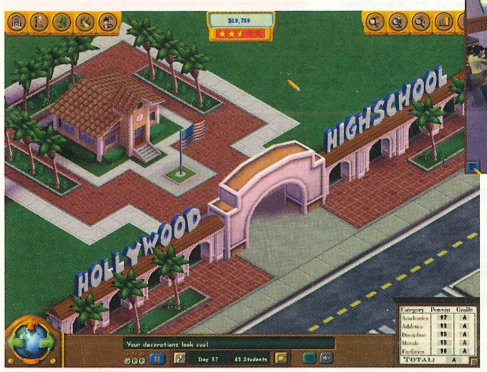
Chủ tịch Ubisoft – Yves Guillemot cho biết: "Phần tiếp theo của trò chơi ăn khách cuối năm vừa qua Prince of Persia: The Sands of Time hiện đang trong giai đoạn thực hiện". Với hơn 2 triệu bản game bán ra trên toàn cầu, có thể nói lần trở lại này của Prince of Persia hết sức thành công và ấn tượng. Ngoài ra nó cũng giúp Ubisoft ổn định hơn về mặt tài chính sau khi Beyond Good and Evil và XIII thất bại về mặt doanh thu (Ubisoft cho biết thâm hụt ngân sách của chúng vào khoảng 10 triệu Euro - khoảng 12,5 triệu USD). Hiện nhà sản xuất vẫn chưa tiết lộ chi tiết về phiên bản tiếp theo này cũng như ngày phát hành của nó.

Nhà viết kịch bản phim - David Freeman đã đồng ý ký hợp đồng viết kịch bản cho bộ phim sắp tới của đạo diễn Uwe Boll dựa trên trò chơi nổi tiếng của hệ PC - Dungeon Siege. Freeman đã từng tham gia viết kịch bản cho một số trò chơi như: Van Helsing, Mission Impossible: Operation Surma, Command and Conquer: Generals và một số chương trình truyền hình. Uwe Boll – nhà sản xuất và đạo diễn của bộ phim sắp tới Dungeon Siege (cũng như BloodRayne và House of the Dead) – tin rằng kinh nghiệm của Freeman sẽ giúp ông thể hiện dự án tốt hơn. Đạo diễn này dự tính chia phim làm hai phần và sẽ bắt đầu bấm máy vào năm sau ở

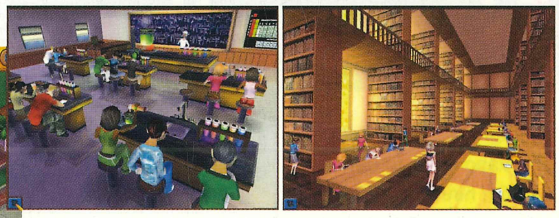
QUẢN LÝ TRƯỜNG HỌC



Đây là một trò chơi thuộc dạng mô phỏng kinh tế và xây dựng giống như mọi trò chơi giả lập khác. Tuy không có gì nổi bật về cách chơi cũng như dấu ấn về hình ảnh hoặc âm thanh so với các game cùng thể loại khác nhưng School Tycoon (ST) lại có giá trị giáo dục khá cao. Thay vì giảng giải một cách khô khan cho học sinh về sự cần thiết phải có của nội quy nhà trường cũng như lý do phải tuân thủ chúng, nhà phát triển đã chủ ý tạo nên một sân chơi mới. Ở đây, các em có thể tự đứng ra xây dựng, quản lý, tạo nội quy riêng cho ngôi trường của mình. Từ đó các em mới thấy được công việc của một hiệu trưởng khó khăn như thế nào. Nếu không có phép tắc và kỷ luật thì trường học sẽ không còn là nơi dạy dỗ và rèn luyện chúng ta.



Ngôi trường trong mơ bắt đầu từ đây.



Trong lớp học và trong thư viện

Với ST, bạn có thể xây rất nhiều "thứ", miễn là có đủ tiền. Từ lớp học, thư viện, phòng thí nghiệm, phòng tập thể dục, phòng nghỉ cho giáo viên cho đến sân bóng, khu trò chơi điện tử, sân lướt ván, nhà hàng ăn uống, máy bán nước và bánh kẹo tự động... Mỗi công trình trong game được phép nâng cấp lên tối đa 3 cấp nhưng muốn cấp 2 "unlock" thì bạn phải có cấp 1. Danh sách giáo viên nộp đơn xin việc sẽ thay đổi thường xuyên với 4 thông số cho bạn lựa chọn: mức độ vui vẻ, mức độ khó khăn, kỹ năng nghề nghiệp và cuối cùng là tiền lương hàng tháng mà họ yêu cầu. Một khi "dân số" của trường học gia tăng về số người cũng như số lượng công trình thì đội ngũ nhân viên phục vụ vệ sinh, bảo trì và trang trí trở nên cần thiết.

Cách chơi khá đơn giản: xây dựng lớp học, thuê giáo viên đứng lớp và... "đợi" học sinh đến. Nếu nói về "chiều sâu" của một trò chơi mô phỏng xây dựng, ST tỏ ra yếu thế trước các game "tycoon" tương tự khác như Railroad Tycoon, Transport Tycoon...

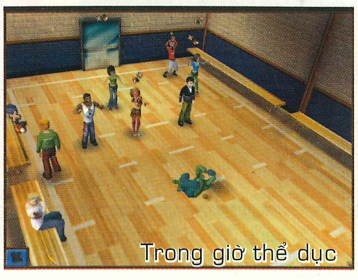
Ở chế độ chơi chính, trò chơi đưa ra một số địa điểm cho bạn chọn lựa để xây dựng trường học. Lúc này bạn mặc sức vẽ nên bức tranh trong mơ về trường học "5 sao" của mình mà không bị giới hạn thời gian. Với nỗ lực nhằm "kéo" người chơi gắn bó hơn với ST, các nhà sản xuất "cố tình" phát triển thêm một chế độ chơi theo nhiệm vụ. Mỗi nhiệm vụ khác nhau buộc người chơi phải hoàn thành một mục tiêu đặt ra trong một khoảng thời gian định trước. Tuy nhiên, "nỗ lực" này theo tôi cũng chẳng giúp ích gì nhiều vì đôi khi các nhiệm vụ ấy lại đơn giản một cách khó hiểu. Lắm lúc qua màn mà tôi cũng chẳng biết là tại sao.

Hình ảnh trong ST theo dạng hoạt hình khá đẹp. Bạn có thể phóng to, thu nhỏ hay "thâm nhập" trực tiếp vào lớp học để xem học sinh của mình đang làm gì. Nếu cách chơi cải tiến hơn một chút, đi sâu hơn vào công việc quản lý, tổ chức lại các bảng báo cáo tình trạng (như bảng thống kê tình hình tài chính), School Tycoon có thể sẽ "hút" được khá nhiều người chơi.

MINH TÂM
MINH.TAM@BUT-TRE.COM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Cat Daddy Games
Phát hành: Global Star
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 600MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 500MB, Win 98/ME/2000/XP, 1 CD



Trong giờ thể dục

Anh nhân viên bảo trì đâu rồi

ĐIỂM TIN

Vancouver (Canada).

■ **Nhà phát triển game Na Uy** - Funcom - sau thành công với trò chơi trực tuyến Anarchy Online, cho biết họ đang thực hiện phần tiếp theo của trò phiêu lưu nổi tiếng được nhiều người mong đợi - The Longest Journey. Được biết phần tiếp theo này (khởi đầu có tên là The Longest Journey: Static, sau đó đổi thành Dreamfall) sẽ nhận được sự tài trợ từ quỹ phim ảnh Na Uy - do Bộ văn hóa thông tin hoàng gia Na Uy thành lập để hỗ trợ nền điện ảnh quốc gia. Đây là lần đầu tiên quỹ này tài trợ cho một dự án làm game và là bước mở đầu trong kế hoạch mở rộng tài trợ cho các dự án nghe nhìn khác trong nước. Dreamfall sẽ được tiếp tục dẫn dắt bởi Ragnar Tornquist. Thông tin chi tiết về game hiện vẫn chưa được biết, nhưng nghe nói Funcom sẽ đưa sản phẩm tham dự hội chợ E3. Funcom dự định phát hành game vào mùa thu năm 2005.

■ **Theo bản tin của Cinescape,** nhà đạo diễn "tham lam" Uwe Boll một lần nữa khuấy động thị trường phim ảnh và làm xôn xao làng game khi ông tuyên bố Far Cry của hãng Crytek sẽ là mục tiêu kế tiếp mà ông thực hiện. Hiện thời "list" phim của Boll đã gần con số một chục, và hầu hết đều là những chuyển thể từ game sang: BloodRayne, Hunter: The Reckoning, Dungeon Siege và Fear Effect vừa mới ký hợp đồng. Boll bắt đầu được giới game biết tiếng khi tung ra House of the Dead vào năm vừa rồi và sắp tới vào mùa hè này là Alone in the Dark với ngôi sao Christian Slater.

■ **Trang web pcgames.de** - một trang web của tạp chí PC game (Đức) - cho biết hiện thời dự án SimCity 5 đã bắt đầu khởi động. Theo trang web này, Luc Barthelet - tổng giám đốc Maxis - trong cuộc nói chuyện trên một kênh truyền hình Pháp đã tiết lộ thông tin trên. Ngoài ra, nguồn tin này cũng cho biết EA đang tìm kiếm đội ngũ mới cho việc phát triển phần tiếp theo này, Maxis từ chối bình luận nguồn tin trên.

■ **"Full Spectrum Warrior** (do

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: JoWood Productions

Phát triển: JoWood Productions

Thể loại: Chiến Thuật

ESRB: Teen

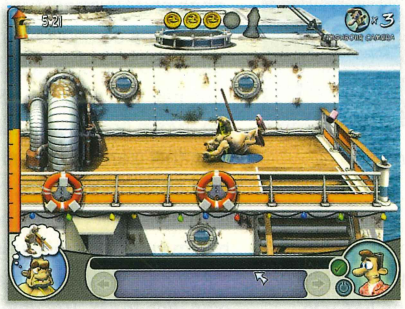
Cấu hình: CPU 233MHz+; RAM 128MB; VGA 8MB; HDD 310MB, Windows 98/Me/2000/XP, 1 CD.

Trò chơi "Người hàng xóm tinh nghịch" (Neighbours From Hell) đã gây được tiếng vang ngay từ bản đầu tiên nhờ sự vui nhộn và hóm hỉnh mà những nhà thiết kế đã mang đến cho trò chơi. Tiếp tục phát huy thế mạnh này, họ mạnh dạn tung ra bản thứ 2, tức Neighbours From Hell phần 2. Những nét tiêu biểu của phần đầu đã thật sự thăng hoa và được thể hiện rõ nét hơn ở phần này. Có khá nhiều cải tiến, từ hình ảnh, âm thanh cho đến quy mô của khung cảnh trong game. Đáng nói nhất phải kể đến không gian trong trò chơi: nó đã vượt qua ngưỡng của một ngôi nhà với 3 bức tường và bắt đầu vươn rộng ra thế giới. Trò chơi được thể hiện thông qua chuyến du lịch của một gia đình với người bạn ngoài ý muốn.

Chuyến du hành của chúng ta bắt đầu trên chiếc du thuyền đi đến các thành phố biển của châu Á như ở Trung quốc, Ấn Độ. Nội dung của trò chơi tuy vẫn xoay quanh mâu thuẫn giữa 2 nhân vật chính và được giải quyết bằng các phương thức "trẻ con" rất nực cười mà ít ai trong số các bạn có thể ngờ tới như ở phần đầu. Ngoài 2 nhân vật chính, trong phần 2 còn bổ sung thêm những nhân vật khác là các thành viên trong gia đình nhằm tạo cho trò chơi sự phong phú và hấp dẫn hơn. Cách thức đặt bẫy cũng trở nên phức tạp và bất ngờ hơn rất nhiều so với phần đầu. Ngoại hình của các nhân vật trong trò chơi cũng được vẽ cách điệu giúp làm nổi bật các tính cách đặc trưng của từng người mà vẫn không mất đi chất hài hước vốn là trọng tâm đã tạo nên sự thành công của trò chơi.Đồ vật và cảnh nền trang trí trong trò chơi rất phong phú. Chúng mang tính đặc thù văn hóa của từng địa danh mà nhóm người trong trò chơi đi đến.

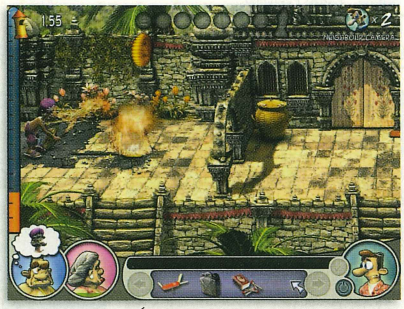
Phần 2 của trò chơi tỏ rõ ưu thế của mình và phát huy rất tốt những ưu điểm trong phần 1. Với thế mạnh là vui nhộn và hài hước trò chơi tỏ ra rất phù hợp với tất cả mọi người, đặc biệt là lứa tuổi thiếu nhi, giúp các em vui chơi và giải trí trong các buổi tối họp mặt của gia đình.

ĐẶNG THANH
DANG.THANH@BUT-TRE.COM



Anh chàng xấu tính này đã được một bài học nhớ đời.

Nhân vật chính sau một cú đánh trời giáng.



Nhà ảo thuật Ấn Độ đang biểu diễn phun lửa,một trò khá nổi tiếng nhưng cũng không kém phần nguy hiểm.

Điểm Tin

Pandemic phát triển) sẽ dời ngày phát hành lại" – THQ cho biết trong bản tin thường niên của mình. Trò chơi mô phỏng quân đội dành cho hệ máy XBox và PC theo lịch trình sẽ tung ra vào tháng 3 này, nhưng sau tuyên bố của THQ ngày phát hành sẽ dời xa hơn, cụ thể là phiên bản trên XBox sẽ tung ra vào tháng 6, còn PC là tháng 9.

Electronic Arts và Liên đoàn bóng đá châu Âu (UEFA) đã đạt được một thỏa thuận, theo đó EA đảm nhận việc phát triển và phát hành một game bóng đá mới - UEFA Euro 2004. Được biết game sẽ bao gồm 51 đội bóng châu Âu, các trận đấu giao hữu và đặc biệt là giải đấu Euro 2004. Việc thực hiện trò chơi sẽ do EA Canada đảm nhận. Ngày phát hành của trò chơi theo dự tính là sẽ đúng thời điểm diễn ra Euro 2004 tại Bồ Đào Nha.

Vivendi Universal Games và Radical Entertainment đã ký một hợp đồng dài hạn. Theo thỏa thuận này Radical sẽ độc quyền phát triển game cho VU Games, trước mắt họ sẽ cùng phát triển 6 tựa game dành cho nhiều hệ máy. VU Games cho biết trong thời gian hợp đồng có hiệu lực, họ có quyền sử dụng các công nghệ phát triển game của Radical và nếu muốn có thể mua lại studio này bất kỳ lúc nào.

1C Company tuyên bố đã đạt được quyền phát hành toàn cầu trò chơi Stalingrad do DTF Games phát triển. Với 2 chiến dịch lớn (Đức, Liên Xô), 36 nhiệm vụ chính, 7 nhiệm vụ bí mật, hơn 150 đơn vị quân và hàng loạt công trình kiến trúc lịch sử, Stalingrad (xây dựng dựa trên engine cải tiến của Blitzkrieg) hứa hẹn sẽ mang lại cho người chơi những trận đánh hấp dẫn và gay cấn. Hiện vẫn chưa biết ngày phát hành của game.

Microsoft tuyên bố phần tiếp theo của trò chơi mô phỏng quản lý sở thú nổi tiếng - Zoo Tycoon hiện đang trong giai đoạn thực hiện tại studio Blue Fangs Games. Phiên bản kế tiếp này sẽ cung cấp cho người chơi hơn 30 loại thú khác nhau, một số công cụ mới tạo các công trình và

WWI
THE GREAT WAR
CUỘC CHIẾN VĨ ĐẠI

World War I: The Great War, như tên gọi, là trò chơi có đề tài là cuộc Chiến Tranh Thế Giới Lần Thứ Nhất và thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực (RST) do Studio Lesta phát triển, hãng Encore Software phát hành.

Thời điểm của các cuộc chiến trong trò chơi diễn ra từ năm 1914-1918, các trận đánh được tái hiện lại đúng theo lịch sử, giúp cho thế hệ sau có cái nhìn khái quát về một cuộc thế chiến đã đi vào lịch sử nhân loại.

Trò chơi có cách thể hiện rất giống với trò Cossack, từ cách xây dựng các đạo quân cho đến địa hình, tuy nhiên lại hơn hẳn Cossack ở chỗ có đầy đủ các binh chủng hải, lục và không quân. Các bạn biết không, trong thời kỳ này các cuộc chiến còn bị ràng buộc bởi rất nhiều quy tắc và trình tự, sự thắng thua của các bên phụ thuộc nhiều vào số lượng quân lính tham gia chứ không phải như bây giờ; chính vì thế trong trò chơi bạn sẽ thấy xuất hiện những đạo quân rất quy mô và trật tự một cách khó hiểu dưới con mắt của người đương đại. Bạn sẽ đóng vai trò người lãnh đạo của quân đội các nước Nga, Pháp, Đức, Úc và Anh.

Có một điểm khá lạ là nếu như những trò khác cho phép bạn chơi bắt đầu từ dễ đến khó thì ngược lại trò này lại khó trước và dễ sau! Nếu trong các cuộc đối đầu bạn cảm thấy không thể vượt qua đối thủ máy thì có một mẹo nhỏ có thể giúp được bạn: khi đó bạn hãy mở chức năng hỗ trợ kinh tế và quân sự bằng cách bật sáng 2 biểu tượng phía trên bản đồ địa hình nằm ở góc dưới bên phải màn hình để máy tính thay bạn làm những công việc được lập trình sẵn và lúc đó bạn sẽ rảnh rỗi tay chân ngồi điều binh khiển tướng. Sự kết hợp giữa người và máy này mang đến cho người chơi nhiều điều thú vị.

Nhà cửa và doanh trại lính khá chi tiết.

Nhưng rất tiếc trò chơi cũng còn nhiều khiếm khuyết như không cho phép người chơi sử dụng phím tắt, hình ảnh và âm thanh chỉ ở mức trung bình nếu không muốn nói là kém. chính sự hạn chế về mặt hình ảnh và âm thanh này mà mặc dù chỉ số thông minh của máy (một phần quan trọng của thể loại này) được đầu tư tốt nhưng nó cũng không tạo ấn tượng gì nơi người chơi.

Bạn nên lưu ý là nếu máy tính của bạn sử dụng card đồ họa hiệu ATI Radeon mà bị lỗi lưu ảnh trong khi chơi thì hãy chạy tập tin "RunOnRadeon" nằm trong thư mục của trò chơi, nó có thể khắc phục được lỗi này.

ĐẶNG THANH BÌNH
DANG.THANH@BUT-TRE.COM

Đội kỵ binh hùng hậu đang hành quân.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Encore Software
Phát triển: Lesta Studio
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực (RTS)
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 600MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB DirectX 8.1; HDD 600MB, 1 CD.

Chiến tranh luôn khốc liệt.

Những khẩu thần công có tầm bắn rất rộng và tầm sát thương cao.

ĐIỂM TIN

đối tượng. Ngoài ra game sẽ có thêm chức năng phóng to thu nhỏ và đồ họa hoàn toàn 3D. Zoo Tycoon 2 sẽ có thêm 2 tính năng mới lạ là Zoo Guest và Photo Mode: với Zoo Guest người chơi sẽ trở thành một vị khách tham quan công viên, còn với Photo Mode, người chơi có thể chụp hình những cảnh vật mà mình thích sau đó chia sẻ với cộng đồng trên mạng. Chế độ chơi "Zoo Keeper" và quyển bách khoa toàn thư "Zoopedia" sẽ được đưa vào trong Zoo Tycoon 2, song song với các chế độ chơi cũ như Campaign và Sandbox. Game dự tính tung ra vào năm nay.

Theo một nguồn tin trên trang web của Nvidia cho biết, hiện công ty này đã đạt được một thỏa thuận với nhà phát triển Doom 3. Cũng theo trang này Activision (nhà phát hành) và id Software (phát triển) "khuyến cáo" các gamer muốn chơi được Doom 3 "ngọt" thì "nên" sử dụng dòng card GeForce FX của Nvidia. Thỏa thuận giữa Nvidia và nhà phát triển game được giữ kín, chỉ biết rằng phiên bản PC "sẽ" xuất hiện vào quí 2 năm 2004 và bản chơi trên XBox sẽ được tung ra trong một thời điểm gần trong năm nay.

Theo Digital Illusions (nhà phát triển Battlefield 1942) cho biết Trauma Studios – nhà thiết kế mod chơi nổi tiếng Desert Combat dành cho Battlefield - đã ký một thỏa thuận độc quyền với họ để cùng phát triển một dự án mới (hợp đồng trị giá 550.000 USD kéo dài 12 tháng). " Chúng tôi rất vui mừng khi được cộng tác cùng Digital Illusion - một trong những nhà phát triển game hàng đầu trên thế giới - trong dự án sắp tới đây", Frank Deluise chủ tịch Trauma cho biết.

Hip Interactive cho biết họ vừa ký xong một thỏa thuận với ARUSH Entertainment để trở thành nhà phân phối Fear Factor: Unleashed - một trò chơi dựa trên loạt "sô" truyền hình cùng tên Fear Factor - ở thị trường Bắc Mỹ. Thông tin chi tiết về game hiện vẫn chưa được tiết lộ, chỉ biết rằng game sẽ tung ra trên hệ PC và console, theo dự tính thời điểm thích hợp để phát hành là kỳ nghỉ lễ năm 2004.

NHỮNG LÍNH HỒN TỘI LỖI

VIVISECTOR BEAST INSIDE

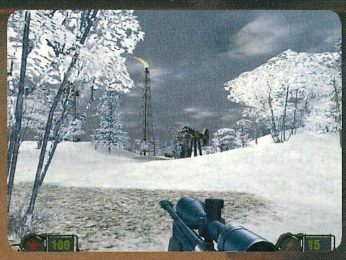
Có thể nói Vivisector: Beast Inside (BI) là sự kết hợp của thể loại game phiêu lưu tìm đường và thể loại bắn súng với cốt truyện được xây dựng khéo léo, không một kẽ hở nhằm cuốn sâu người chơi vào trò chơi.

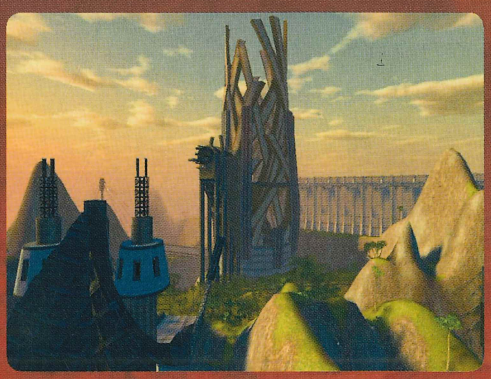
MỘT CÂU CHUYỆN GIẢ TƯỞNG

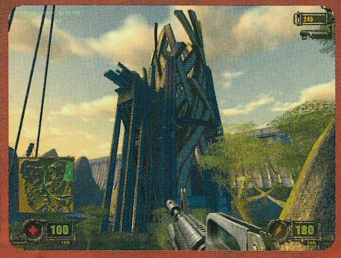
Bắt nguồn từ tiểu thuyết cổ điển của Herbert George Wells (H. G. Wells, 1866–1946) "Island of Dr. Moreau" (Hòn đảo của ngài Moreau, đã có phim), nhóm làm game đã làm sống lại những sự kiện được mô tả trong cuốn sách vào thời điểm 100 năm sau.

Năm 1878, có một nhà sinh lý học tài năng, nổi tiếng trong giới khoa học Anh Quốc với những tưởng tượng dị thường, bị đuổi khỏi nước Anh vì tham vọng và những thí nghiệm ghê gớm trên động vật. Tên ông ta là Moreau và trên hòn đảo hoang vắng, ông ta tiếp tục những cuộc thí nghiệm xâm phạm nền tảng của thiên nhiên. Bên trong cái gọi là "Temple of Rebirth" (Ngôi đền của sự tái sinh), Moreau cố gắng tạo ra các động vật có khả năng nhìn, cảm nhận và cư xử như con người. Nhưng mọi việc không diễn ra như dự tính: những động vật hoang dã được tạo ra rất yếu ớt và chết dần đi. Thất vọng, Moreau đốt phòng thí nghiệm và nó rơi dần vào quên lãng.

Năm 1881, một người tên H.M. Spider đến thăm hòn đảo nhưng không thấy gì ngoài một số động vật nhỏ. Sau đó, một vài tờ báo cho rằng đã có những phát hiện mới. Tuy nhiên, những thông tin bí mật này đã thu hút sự chú ý của quân đội và không được công bố cũng như không có bất kỳ sự xác nhận chính thức nào. Mọi sự tiếp tục rơi vào quên lãng đến 100 năm sau đó, ngày 2 tháng 1 năm 1978, những hoàn cảnh bất ngờ dẫn dắt người chơi đến với hòn đảo Soreo...





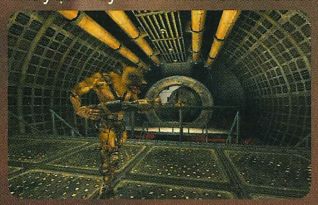


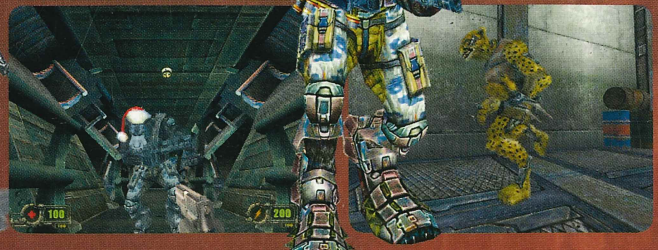
Lúc này bạn sẽ hoá thân vào nhân vật Kurt Robinson 28 tuổi, một người đàn ông mạnh mẽ đang là sĩ quan quân đội. Trong một nhiệm vụ, anh ta sẽ phải hạ cánh xuống hòn đảo Soreo, đập tan kế hoạch của quân phản loạn có vũ trang. Mở đầu trò chơi, trong vai Kurt Robinson, bạn sẽ hòa nhập vào chính số phận của nhân vật khi bất ngờ thấy mình bị bỏ rơi trên hòn đảo Cao Quý (Noble's Isle). Trong hoàn cảnh cực kỳ ngặt nghèo, anh ta bắt đầu khám phá ra rằng mình đã lựa chọn một giai đoạn tồi tệ để xuất hiện trên hòn đảo này. Và từ đây những ngày phiêu lưu của bạn bắt đầu.

TÍNH NHÂN SINH VÀ CHẤT LƯỢNG TUYỆT VỜI

Vivisector sẽ mang đến cho bạn sự bất ngờ bằng cách đưa bạn đến nơi hoàn toàn do tưởng tượng và lại tồi tệ nhất tồn tại trên Trái đất – hòn đảo Soreo của giáo sư Moreau (hơi khác

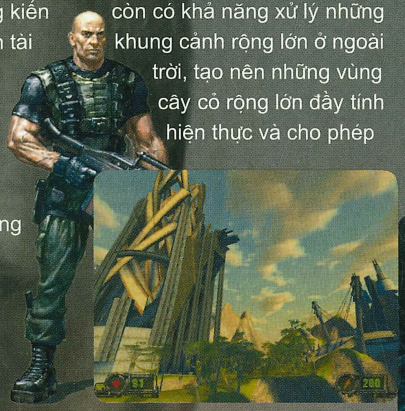
với câu chuyện nguyên tác), một hòn đảo núi lửa không có người ở trên Thái Bình Dương. Tại đây bạn sẽ phải đấu tranh chống lại nạn nhân rùng rợn của những thí nghiệm vô nhân đạo và nguy hiểm. Thế giới của Vivisector gồm hơn 16 màn khổng lồ, được sắp xếp một cách hợp lý hình thành nên một hòn đảo hoàn chỉnh. Bạn sẽ phải xuyên qua những khu rừng nhiệt đới tươi tốt, rừng cây lớn sâu hun hút, những ngọn núi tuyết phủ quanh năm hay di chuyển qua những phòng thí nghiệm khổng lồ để chứng kiến thành tích của những thiên tài đi chệch hướng. Bạn cũng có thể gặp gỡ những con người tội nghiệp còn sống sót, được "bảo vệ" và che giấu ở đây cho đến chết; bạn sẽ bị bao vây bởi những tạo vật kỳ quái, những tiếng sột soạt rợn người và lửa sẽ nổi lên đây đó như game đã khuyến cáo: "Bạn sẽ phải nhảy dựng lên trong suốt trò chơi". Số phận loài người sẽ ở trong tay bạn khi bạn chiến đấu với những tạo vật sản sinh từ những cơn ác mộng của những nhà thí nghiệm điên dại, những người đang tâm sản sinh ra một loài vật lai tạo "không có hoà bình trong trái tim của chúng". Có thể nói đây là một câu chuyện đầy tính nhân sinh. Các nhà làm game không chỉ miêu tả những phát minh lệch lạc của con người, không chỉ nhìn nhận sự việc từ một khía cạnh nào đó mà qua trò chơi còn đề cao tính nhân đạo và mang ý nghĩa cảnh tỉnh loài người trước những hậu quả họ có thể gây ra.





Trong game sử dụng công nghệ lõi tên AtmosFear, có khả năng hỗ trợ tất cả các phần cứng, tạo nên đủ loại thời tiết nhằm tạo sự hấp dẫn cho trò chơi.

Những đoạn mã chuyên về địa hình của công nghệ này còn có khả năng xử lý những khung cảnh rộng lớn ở ngoài trời, tạo nên những vùng cây cỏ rộng lớn đầy tính hiện thực và cho phép bạn di chuyển gần như không hạn chế. Engine đặc biệt này khai thác hết sức mạnh của trình biên tập V-COLD (State of the art Visual Compound Objects Level Design), một công cụ đầy sức mạnh, toàn diện và rất dễ sử dụng, cho phép người thiết kế nhanh chóng thay đổi, cải thiện tính chất hình học của các dạng chuyển động của nhân vật.



Hệ thống phát triển trò chơi cũng cho phép bạn nâng cấp những kỹ năng và vũ khí của mình. Nó còn có hệ thống tính điểm trong những cuộc thám hiểm để trò chơi có hiệu quả hơn và bạn có thể sử dụng những điểm khó kiếm đó để nâng cấp thiết bị. Trò chơi sử dụng bản đồ với các điểm dẫn đường để hình thành một tuyến đường nhằm giúp bạn dễ dàng di chuyển và tránh việc mất phương hướng.

Các tay thợ săn và quân đội đã sử dụng cùng công nghệ đèn hiệu này để kiểm soát lãnh thổ, bạn cũng cần đến chúng để tăng máu, lấy vũ khí đạn dược và phân phối điểm thành tích để nâng cấp vũ khí. Tạo vật trong game không hề vô hại và ngu ngốc, theo thời gian bạn sẽ càng nhìn nhận rõ bản chất của chúng, khi mà bạn gặp nhiều tạo vật cực kỳ nguy hiểm như Gepard, linh cẩu Electrella...

Đồng hành với bạn còn có hai người bạn: Liam Quaid - một tay bắn súng máy rất cừ, và Malica Catwalk - người mà Kurt yêu. Cả 3 sẽ cùng nhau làm biến mất thế giới đau khổ này và xoá tan những âm mưu điên cuồng cố ý gây nguy hiểm cho sự tồn tại và hoà bình của nhân loại.

Vũ khí sử dụng trong game khá đa dạng từ dao, súng ngắn (có thể bắn được ở cự ly rất xa) hay súng bắn tỉa (được mệnh danh là "sát thủ trầm lặng", nhưng chỉ có thể phát huy sức mạnh đối với những mục tiêu ở xa và thời gian nạp đạn lâu hơn các loại súng khác), súng tiểu liên và các loại vũ khí hạng nặng...

Những sinh vật đột biến có thứ hạng theo tuần tự như Modbeasts, đến cực điểm như Humanimal và OverBrutes..., chúng đều có các đặc điểm riêng mà chỉ khi đụng độ trực tiếp bạn mới rút được kinh nghiệm nhớ đời. Ví dụ, loài cừu tiến hoá rất khôn khéo và nhanh nhẹn; còn báo Gepard thì chạy rất nhanh, vũ khí của nó được tăng cường bởi các lưỡi Titan sẵn sàng tiêu diệt đối thủ; ngược lại loài linh cẩu Electrela lại có khả năng điều khiển vũ khí năng lượng hết sức nguy hiểm... Có rất nhiều kỹ năng trong trò chơi như: tốc độ, sức đối kháng, sức mạnh, máu... và bạn sẽ phải chiến đấu để nâng các kỹ năng này lên.

THƯỞNG THỨC

Không cần phải nói nhiều, chỉ khi nào thực sự dấm chìm trong thế giới của Vivisector: Beast Inside bạn sẽ cảm nhận đầy đủ sự hưng phấn do trò chơi đem lại và sẽ thấm nhuần bài học về nhân sinh mà các nhà làm game đã lồng ghép vào trong trò chơi: "Tôi có thể dùng sức mạnh để chúng biết sợ con người, nhưng tôi phải dùng cái gì để cho chúng có được linh hồn của con người đây?". Hãy cầm lấy vũ khí và chiến đấu! Chỉ có thế bạn mới có thể bảo vệ nhân loại khỏi những nguy hiểm do các nhà bác học bệnh hoạn gây ra cho nhân loại. Quá thú vị đi chứ?

NGUYỄN ĐÌNH ĐẠI DƯƠNG
boylangthang@hotmail.com

THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Vivisector: Beast Inside
Phát hành: IC
Sản xuất: Action Forms
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: Quý 2/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: Pentium 800MHz, 256MB RAM, VGA 64MB, Windows Me/2000/XP

TỐC ĐỘ

DRIV3R

THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game:	Driver 3
Phát hành:	ATARI
Sản xuất:	ATARI
Thể loại:	Đua xe - Hành động
Ngày phát hành:	06.2004
ESRB:	Đang đợi đánh giá
Cấu hình:	chưa có

Cảnh vật trong game rất phong phú không nhất thiết là những con đường đẹp.

Một trong những chiếc xe chiến nhất trong trò chơi.

Không chỉ có những chiếc xe đời mới mà còn có cả những chiếc xe rất cổ.

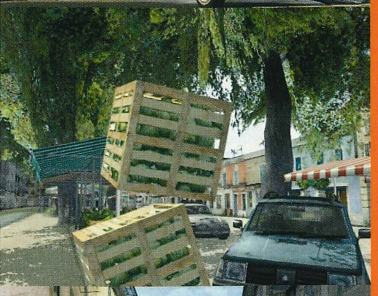
Có thể ít người trong các bạn biết rằng có một trò chơi xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1999 đã tạo nên một ấn tượng mạnh trong lòng gamer. Năm 2000, game tiếp tục trình làng bản thứ 2 và lần này game đã đạt được giải thưởng là một trong những game xuất sắc nhất trong năm ở cả Châu Âu và My. Đến tháng 6 năm 2004 này, bản thứ 3 sẽ được phát hành với tên gọi Driv3r do hãng ATARI kiêm cả việc phát triển lẫn phát hành. Sự ra đời của game được rất nhiều game thủ mong đợi và có rất nhiều lời đồn đại cho rằng "Driv3r" sẽ chiếm lấy ngôi đầu bảng của "GTA".

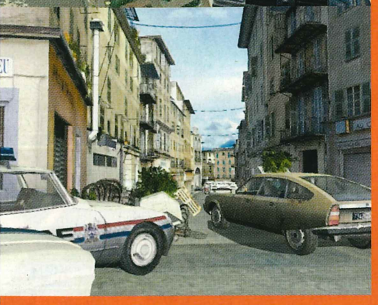
THỂ LOẠI HẤP DẪN, QUY MÔ RỘNG LỚN...

Loạt trò Driver được xây dựng dựa theo một bộ phim hành động nổi tiếng của Hollywood. Nội dung chính của game là ca ngợi những chiến công vang dội của một nhân viên cảnh sát chìm tên là Tanner và đồng thời cũng là một tay lái xe kiêu hùng. Anh luôn sẵn sàng đối đầu với mọi thử thách và là kẻ liều mạng. Trong phần 3 này, anh chàng Tanner bị vướng vào vụ án buôn lậu xe mang tính toàn cầu khi có một ông trùm bí ẩn đã đặt hàng mua hơn 40 chiếc xe hơi ăn cắp thuộc hạng sang và nhiệm vụ của Tanner là phải điều tra cho ra chân tướng của người mua xe cũng như ngăn chặn không cho cuộc giao dịch này diễn ra. Nhưng thật đáng tiếc cho anh vì trong quá trình truy đuổi, có đôi khi tưởng như sắp hoàn thành nhiệm vụ, thì anh lại phát hiện ra mình đến trễ một bước; mà thời hạn giao hàng thì ngày một đến gần hơn... Chắc hẳn khi biết nội dung của trò chơi thì không ít người trong số các bạn cũng ngờ ngợ nó giống với một bộ phim mà mình đã được xem trước đây?

Khi nói đến thể loại lái xe–hành động, hẳn bạn nghĩ ngay đến GTA là game tiên phong trong thể loại này, nhưng sự thật không phải như thế. Chính nhà sản xuất ra Driver mới là người đầu tiên đưa ra khái niệm về thể loại này và sự ra đời của Driv3r hứa hẹn một sự soán ngôi GTA để chiếm lấy vị trí đầu bảng. Dự đoán này tỏ ra rất có cơ sở khi trò chơi được đầu rất tư lớn, được chuẩn bị chu đáo cả về mặt kĩ thuật cũng như các chiến dịch quảng cáo. Điều này không chỉ là nói xuông nếu bạn biết rằng ATARI không những chuyển thể game từ điện ảnh mà còn thuê cả những ngôi sao màn bạc nổi tiếng để lồng tiếng cho các nhân vật chính, cụ thể là nam diễn viên nổi tiếng Michael Madsen đã từng đóng Kill Bill phần1 và 2, Die Another Day... và cô đào duyên dáng Michelle Rodriguez

Cảnh hoàng hôn trong game đẹp không kém trong thực tế





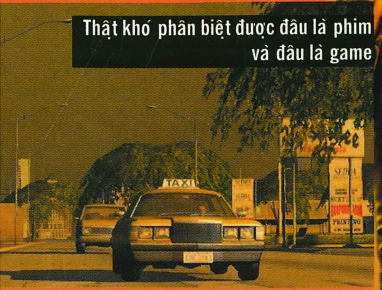
từng thủ vai nữ chính trong các phim The Fast and the Furious, Resident Evil, S.W.A.T....

Không như các phần trước: nhân vật chính chỉ hoạt động độc lập, trong Driv3r , anh còn nhận được hỗ trợ rất nhiều từ Jones, một cộng sự đắc lực. Đây là một nhân vật đầy cá tính, luôn tự tin và điềm tĩnh đến mức lạnh lùng. Bên cạnh đó còn có Calita (do Michelle Rodriguez lồng tiếng), một thủ lĩnh trong giới trộm xe ở vùng bờ biển phía Nam và là người nuôi nhiều tham vọng. Cô ta tỏ ra là kẻ có bản lĩnh nhưng cũng rất lạnh lùng, tàn bạo còn hơn cả những tay cao bồi thứ thiệt.

THẾ GIỚI RỘNG LỚN, ĐỒ VẬT PHONG PHÚ

Cũng như bao trò lái xe bắn súng khác, xe vẫn là trọng tâm mọi vấn đề. Vì thế trong Driv3r các loại xe không những thiết kế sao cho thật đẹp, bóng bẩy mà còn có rất nhiều kiểu khác nhau nhằm thỏa mãn nhu cầu thay đổi xe của người chơi. Tất cả có hơn 70 loại phương tiện khác nhau bao gồm các loại từ thô sơ như xe đạp cho đến mô tô, ca nô và thậm chí cả xe buýt nữa. Đa số đều là xe mới và "chiến", vì thế khi tham gia vào trò chơi, bạn hãy yên tâm và mặc sức tận hưởng cảm giác ngồi xe "xịn" với "nệm êm nhạc sướng".

Vũ khí trong game không nhiều như những trò chiến tranh nhưng cũng đủ để viên cảnh sát chìm này tự vệ và vô hiệu hóa các đối thủ. Có tổng cộng 8 loại vũ khí từ súng ngắn đến cả súng phóng lựu (như vậy chắc hẳn trong game bạn sẽ phải đối đầu với những đối thủ to lớn và khó chơi đến nỗi phải dùng đến thứ "đồ chơi" nặng tay này)... Trò chơi được xây dựng với nét nổi bật của các game thể loại này là tiếp cận càng gần với thực tế càng tốt, nên mọi chi tiết từ đồ vật cho đến nhân vật đều được chăm chút cho giống thật. Bù lại, nó cũng đòi hỏi máy tính phải có cấu hình tương đối cao (và theo đà phát triển của game hiện nay tôi nhận thấy đã nhen nhúm một xu hướng trò chơi trên đĩa DVD thay thế cho loại CD đã già cỗi. Vì thế các game thủ hãy nhanh nhạy trang bị cho mình trước những "món hàng" cần thiết để có thể chơi tốt những trò chơi mới trong tương lai).


Thật khó phân biệt được đâu là phim và đâu là game

Một pha liều mạng của nhân vật chính.

Các sự kiện trong game chủ yếu diễn ra trong 3 thành phố chính là Miami, Nice và Istanbul. Theo như lời của nhà sản xuất thì 3 thành phố chính này sẽ được vẽ rất chi tiết và giống với thực tế. Không biết họ có nói quá hay không khi tuyên bố rằng những thành phố này có quy mô lớn gấp 10 lần các thành phố trong trò GTA với tổng cộng hơn 100.000 tòa nhà.

Một pha va chạm nảy lửa

Đường phố trong game được vẽ y như thật.

Các vụ nổ xe do va chạm được thiết kế rất tốt

Diễn ra trong môi trường to lớn đó là 30 nhiệm vụ chính của game được minh họa bằng 30 đoạn phim chuyển cảnh hấp dẫn với sự tham gia diễn xuất của các diễn viên nói trên. Lý do chính để nhà sản xuất chọn Miami làm địa điểm trong game trước tiên vì đó là một thành phố đẹp, kế đến đó còn là thành phố quê hương của nhân vật Tanner, nơi có rất nhiều tình tiết gắn liền với nội dung trò chơi từ những phiên bản đầu tiên. Còn địa danh thứ hai là Nice ở Pháp là do nơi đây nổi tiếng là thành phố du lịch, có phong cảnh và địa hình rất đẹp, không những thế mà nhà cửa ở đây cũng rất phong phú, từ những căn nhà cổ, những căn nhà nhỏ vùng quê đơn sơ cho đến những pháo đài cổ kính, tất cả tạo nên một vẻ đẹp không nơi nào có được. Tuy nhiên cũng phải nói thêm rằng sở dĩ địa điểm này chỉ xuất hiện ở phần 3 mà không phải ở 2 phần trước là vì lý do kỹ thuật. Với engine mới, nhà sản xuất dễ dàng tạo dựng nên những ngọn đồi với các con đường mòn nhỏ chạy vượt lên đồi, một trong những chi tiết mà họ không thể làm được trong 2 phần trước.

HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH TRUNG THỰC

Hình ảnh và các họa tiết trong game được vẽ rất công phu nên hình ảnh và nhân vật trong game chắc chắn sẽ rất mịn màng, sắc nét và rất chi tiết. Ngoài ra, nhà sản xuất còn đưa vào sử dụng một kỹ thuật mới tạo hiệu ứng dẫn sốc như thật. Đây cũng chính là "tuyệt chiêu" riêng của trò chơi và hy vọng sẽ tạo được một cú "hích" mới cho ngành giải trí này.

Âm nhạc và âm thanh trong game tỏ ra không hề thua kém bất cứ trò chơi nào. Ngoài những giọng lồng tiếng dắt tiền kể trên, game còn có khoảng 12 bản nhạc nền rất đa dạng từ các bài nhạc không lời, cổ điển cho tới những bản nhạc với tiết tấu hiện đại, vội vã.

Driv3r là một game tập trung thiết kế hoàn toàn cho chơi đơn nên bạn sẽ không thể tìm thấy phần chơi mạng.

Game ngày càng tinh xảo hơn và đi đầu trong khuynh hướng này phải kể đến game thể loại đua xe. Driv3r không chỉ đơn thuần là một game đua xe mà còn được dàn dựng không khác gì một bộ phim (ít ra là theo những gì nhà sản xuất quảng cáo), mang tính đột phá cao, hứa hẹn sẽ mang đến cho các fan hâm mộ rất nhiều điều bất ngờ và thú vị.

ĐẶNG THANH BÌNH

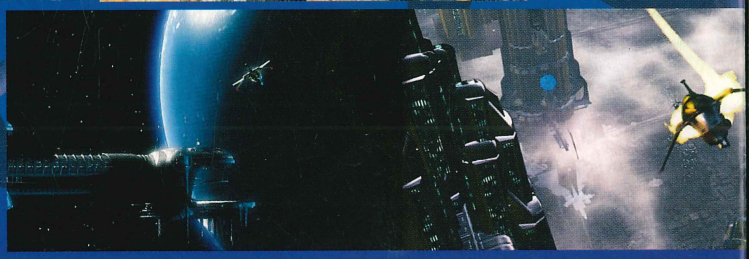
The Longest Journey

HÀNH TRÌNH DÀI NHẤT

Đã bao giờ bạn nhắm mắt và tưởng tượng mình lạc vào một xứ sở kỳ lạ có nhiều nhân vật thần thoại, cổ tích và có cả những sinh vật kỳ lạ, thảy phủ thủy độc ác? Bạn cảm thấy thế nào? Thích thú, sợ hãi hay cả hai? Nếu thấy khó trả lời, bạn có thể tham dự cuộc hành trình The Longest Journey (Cuộc hành trình dài nhất - TLJ) để đón nhận cảm giác này.

Stark hiện đại và sầm uất

Cảnh biển đẹp và rực rỡ

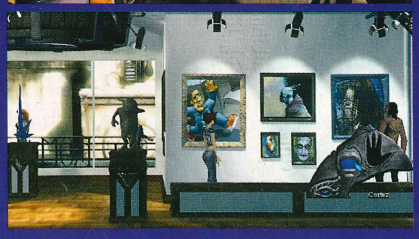


HIỆN THỰC VÀ ẢO TƯỞNG

Câu chuyện bắt đầu vào năm 2209 ở thành phố Venice nhỏ, thuộc miền Nam California (mang tên Newport tại thời tương lai). Nhân vật chính April Ryan là một cô gái dễ thương, duyên dáng nhưng tuổi thơ của cô thật dữ dội. Cô phải chạy trốn khỏi gia đình từ bé vì mâu thuẫn với người cha hời hợt vô trách nhiệm, và đến cư ngụ tại thành phố Venice. Vốn yêu thích hội họa nên April đăng ký làm học viên trường mỹ thuật VAVA của thành phố. Tại đây, April vui vẻ với những người bạn mới và say mê trong sở thích hội họa của mình. Mọi chuyện đối với cô có vẻ tốt đẹp và sẽ không có gì đáng nói nếu không có biến cố sau xảy ra.

Khi cô tròn 18 tuổi, những giấc mơ kỳ lạ xuất hiện khiến cuộc sống của April gần như bị đảo lộn hoàn toàn. Những giấc mơ ấy trông rất thực, thực đến nỗi tưởng chừng như chúng đang diễn ra cuộc sống và ngay trước mắt April. Căn phòng của bạn cô bỗng hóa thành cánh rừng già Amazon, quán Café nơi April làm việc được một phen hết vía vì có một con sóc biết thổi sáo từ chiếc máy chơi nhạc Jukebox...; nhưng rồi trong tíc tắc, tất cả đều trở lại bình thường. April tin rằng đó không hoàn toàn là giấc mơ hay ảo giác thông thường và cô quyết tâm tìm hiểu sự thực.

Nhờ sự giúp đỡ của Cortez, người đàn ông bí ẩn sống gần khu nhà April, cô đã du hành vào một thế giới khác. Và với sự kinh ngạc tột đỉnh, April khám phá ra rằng thế giới mà cô từng biết đến và lớn lên được gọi là Stark (thế giới của khoa học kỹ thuật) từ lâu đã bị chia cắt với Arcadia (thế giới của phép thuật và những điều kỳ diệu). Cánh cổng duy nhất mà con người có thể bước vào Arcadia là thông qua những giấc mơ. Song ranh giới (the divine) này ngày càng trở nên mỏng manh vì những tay Vanguard thuộc thế lực đen tối đang tìm cách phá hủy để dung hòa hai thế giới nhằm gây nên sự hỗn loạn. Chỉ April là người duy nhất có khả năng di chuyển qua lại giữa hai thế giới. Do đó, cô phải cùng những người bạn tốt bụng của hai thế giới tìm cách ngăn chặn âm mưu này, nhằm giữ nguyên sự cân bằng cho thế giới và tìm lại con người thực sự của mình.

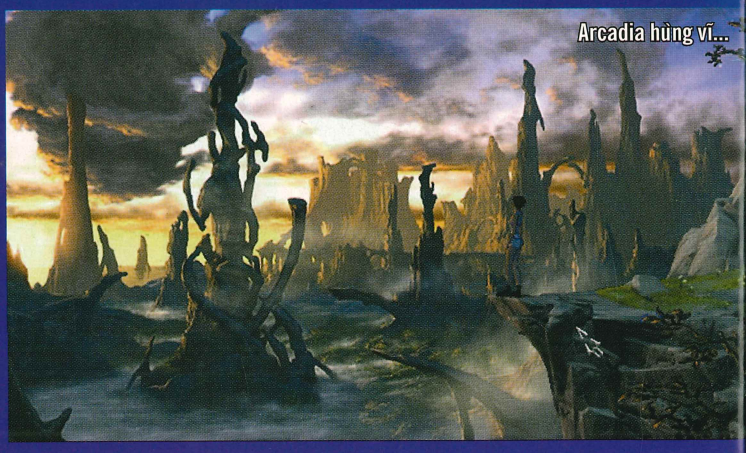


BƯỚC ĐỘT PHÁ TRONG THỂ LOẠI CỔ ĐIỂN

TLJ là trò chơi phiêu lưu thuần túy với cách điều khiển "chỉ và nhấn" quen thuộc và được chia làm 13 chương, tựa như một cuốn tiểu thuyết viết về cuộc hành trình của April. Nếu bạn vốn là fan của những trò "Lời nguyền đảo Khỉ" (Monkey Island) hay Myst thì

THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: The Longest Journey
Phát hành: Empire Interactive
Sản xuất: FunCom
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 16/11/2000
ESRB: Teen
Cấu hình: Pentium III 266Mhz, 64MB RAM, VGA 4MB, HDD 300MB, Windows 95/98/98SE


Arcadia hùng vĩ...

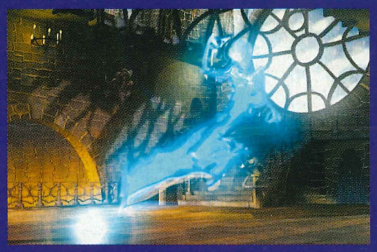
TLJ rất phù hợp. Vì thể loại phiêu lưu đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ liên tục và có rất ít pha hành động gay cấn. Đây cũng là điểm khiến cho thể loại này kém nổi bật trong "rừng game" hiện nay.

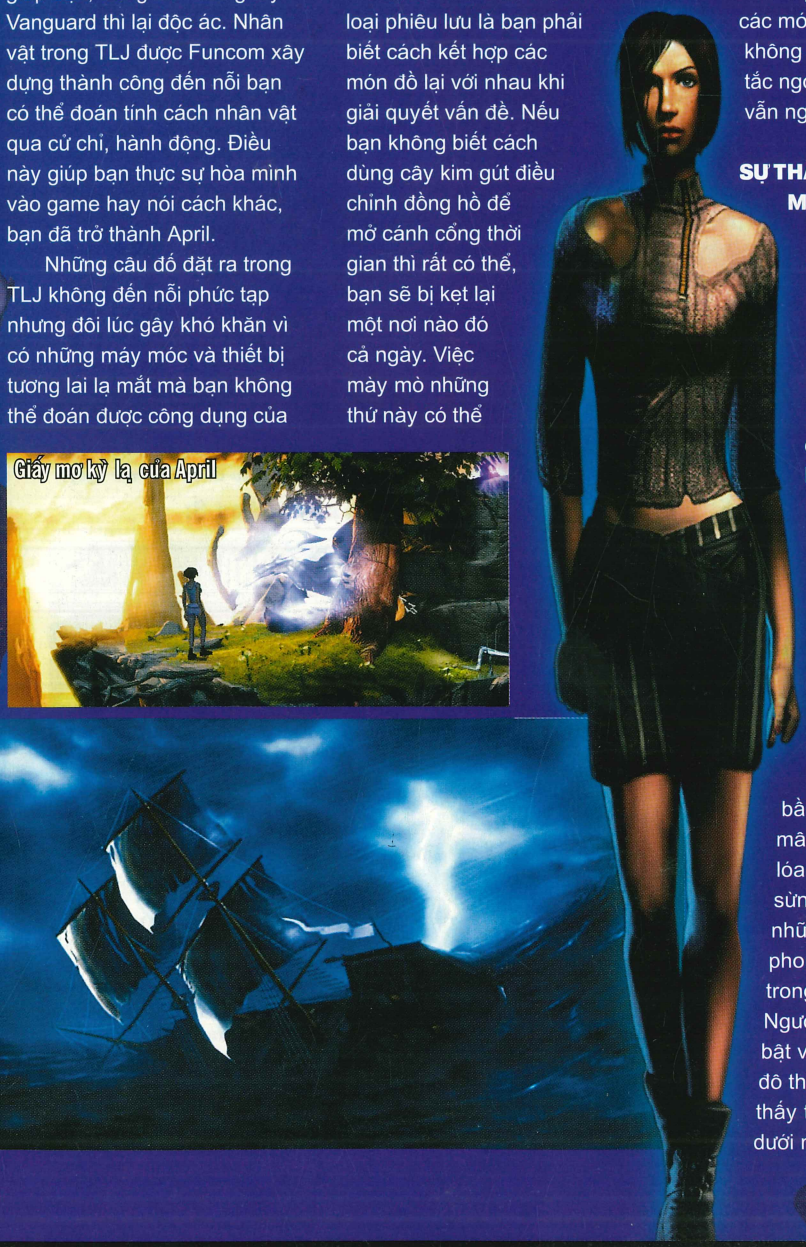
Sự thành công của TLJ trong năm 2000 đã gây tiếng vang lớn cho thể loại phiêu lưu, vì vậy bạn không nên bỏ qua. Một khi đã yêu thích TLJ và không ngại đương đầu với những thử thách thì chắc chắn bạn sẽ bị trò chơi cuốn hút. Tuyến nhân vật của TLJ rất phong phú: trải qua cả hai thế giới, bạn sẽ làm quen và tiếp xúc với hơn 50 nhân vật cả chính lẫn phụ, cả tốt bụng lẫn xấu bụng. Bà chủ quán ở Marium luôn sẵn sàng giúp bạn, trong khi những tay Vanguard thì lại độc ác. Nhân vật trong TLJ được Funcom xây dựng thành công đến nỗi bạn có thể đoán tính cách nhân vật qua cử chỉ, hành động. Điều này giúp bạn thực sự hòa mình vào game hay nói cách khác, bạn đã trở thành April.

Những câu đố đặt ra trong TLJ không đến nỗi phức tạp nhưng đôi lúc gây khó khăn vì có những máy móc và thiết bị tương lai lạ mắt mà bạn không thể đoán được công dụng của chúng. Hơn nữa, do game quá dài nên việc bạn không biết phải làm gì tiếp theo là điều không thể tránh khỏi. Lúc đó, quyển nhật ký của April sẽ trở thành vật dụng hữu ích. Rất may mắn, April là một cô gái chăm chỉ nên mọi sự kiện đều được ghi chép tỉ mỉ, đầy đủ, bạn có thể dựa vào đây mà xác định hướng kế tiếp. TLJ cũng đơn giản hóa một số thao tác điều khiển nhằm tạo sự thoải mái cho bạn khi phải đi hết hành trình rất dài của cô nàng April.

Điểm khó nhất của thể loại phiêu lưu là bạn phải biết cách kết hợp các món đồ lại với nhau khi giải quyết vấn đề. Nếu bạn không biết cách dùng cây kim gút điều chỉnh đồng hồ để mở cánh cổng thời gian thì rất có thể, bạn sẽ bị kẹt lại một nơi nào đó cả ngày. Việc mày mò những thứ này có thể tốn của bạn hàng giờ và dễ gây chán nản, thậm chí cả bực bội. Funcom đã rất khôn ngoan khi thiết kế các câu đố. Trong TLJ chỉ có một cách duy nhất để kết hợp các món đồ và nếu kết hợp đúng, món đồ sẽ nháy sáng báo hiệu. Bạn hãy mở rộng sức sáng tạo đến mức tối đa vì qui tắc kết hợp các món đồ có thể không theo nguyên tắc ngoài đời như bạn vẫn nghĩ.

Mặt nước trong xanh và tuyệt đẹp.



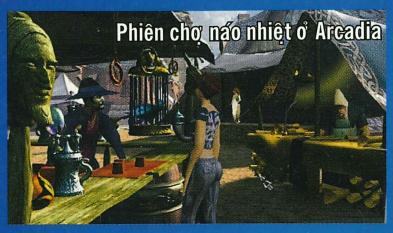


Giấy mơ kỳ lạ của April

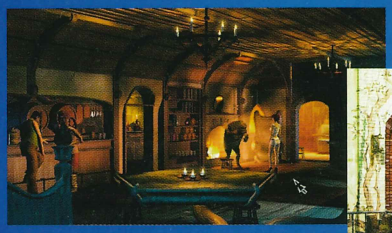
SỰ THÀNH CÔNG VỀ MẶT THIẾT KẾ

Hai thế giới của TLJ được xây dựng rất sinh động và đầy màu sắc. Điều này thể hiện rõ ràng qua những thước phim chuyển cảnh hấp dẫn xen kẽ thường xuyên trong mỗi chương. Do được thiết kế tỉ mỉ nên đồ họa thật sự lôi cuốn. Khung cảnh trong TLJ được dựng sẵn nên màn chơi rất đẹp và chi tiết. Bạn có thể nhìn thấy bầu trời xanh gợn mây, ánh mặt trời chói lóa; những rặng núi đá sừng sững kỳ dị hay những tòa nhà mang phong cách cổ điển trong thế giới Arcadia. Ngược lại, Stark lại nổi bật với dáng dấp của đô thị sầm uất. Bạn sẽ thấy thích thú khi đi lại dưới những chiếc xe bay nhộn nhịp trên đầu, ngắm các tòa cao ốc hiện đại chọc trời, những cuộn khói bốc cao từ các nhà máy. Với hơn 100 khung cảnh khác nhau, bạn hoàn toàn có thể khám phá toàn bộ TLJ mà không gặp cảm giác nhàm chán.

Tuy không phải là tiên phong trong lĩnh vực chuyển đổi các nhân vật sang dạng 3 chiều, nhưng quả thật Funcom đã làm rất khá. Các mô hình không được chi tiết lắm nếu so với Syberia bây giờ, nhưng chuyển động của nhân vật phải nói là rất tuyệt: trơn tru và cử động không cứng nhắc, do mô hình được dựng theo thời gian thực chứ không phải vẽ sẵn như những trò phiêu lưu trước đó. Mặt khác, nhà thiết kế đồ họa cũng rất tỉ mỉ trong việc xây dựng sức sống cho thành phố, vì không ai muốn chơi một trò chơi mà trong đó chỉ gồm nhân vật chính và những nhân vật phụ trợ. Stark là một thành phố hiện đại nên phải có rạp chiếu bóng, sở cảnh sát, hàng quán... Cũng như Arcadia nổi bật với những cảng biển và hàng phố.


Phiên chợ náo nhiệt ở Arcadia

Ngôi trường của April - VAVA



Ứng với mỗi khu vực là từng nhân vật mang phong cách đặc trưng: gã lao công cộc cằn, viên cảnh sát nghiêm nghị hay lão chủ quán keo kiệt và nhiều nhân vật khác nữa... Hệ thống các nhân vật quần chúng tuy không giúp ích gì cho bạn trong trò chơi (vì bạn không thể tương tác được với họ) và chỉ đóng vai trò trang điểm nhưng lại mang nét độc đáo của TLJ. Họ thể hiện sức sống của thành phố, phản ánh rõ nét khu vực mà bạn đang đi qua. Ví dụ, nếu bạn rảo bước ngang Hope Street, vốn được biết đến như một địa điểm bất hảo, thì sẽ thấy những tay đầu gấu hà hiếp dân lành hay những cô gái rượu chè be bét...

Cá tính của nhân vật còn được thể hiện rất đậm nét thông qua giọng nói và có thể nhìn nhận đây là khâu quan trọng nhất, thành công nhất trong TLJ. Qua giọng nói của nhân vật, bạn dễ dàng nhận ra tính cách bí ẩn trầm lắng của vị thầy tu trong thánh đường St Cathedral, tính hơi máy móc của viên cảnh sát, gian manh của tên bán hàng trong khu chợ và dĩ nhiên không thể không nhắc đến giọng nói dịu dàng đáng yêu của nhân vật chính April Ryan. Khả năng lồng tiếng trong TLJ hay đến nỗi thể hiện được chân thật cảm xúc của các nhân vật khi đối thoại. Đội ngũ voice-acting của Funcom rất xứng đáng được khen tặng.

Nhạc nền và âm thanh của TLJ cũng xuất sắc không kém. Do được đầu tư nghiêm túc nên các bản nhạc đều có chất lượng khá trở lên. Bạn có thể lên trang chủ của TLJ tại www.longestjourney.com để tìm những khúc nhạc trong game và để thấy số lượng soundtrack nhiều như thế nào. Tiếng động hoàn toàn thuyết phục và rất thực. Bạn sẽ được hòa mình vào cảnh khu chợ ồn ào, náo nhiệt với tiếng rao của những người bán hàng; tiếng sóng vỗ rì rào nơi cảng biển hay tiếng rít của đoàn tàu điện ngầm...

NHẬN XÉT CHUNG

TLJ thực sự là lựa chọn xứng đáng cho bạn sau khi đã mệt nhoài với những pha hành động hay những trận thư hùng nảy lửa. Theo bước chân April, bạn sẽ nhận thấy cuộc sống trở nên mới lạ hơn khi biết rằng vẫn còn một thế giới khác tồn tại song song, chất chứa những giấc mơ cháy bỏng thuở thiếu thời. Một lần nữa, bạn lại có cơ hội đắm chìm trong những giấc mơ, đóng vai anh hùng diệt trừ kẻ xấu ở nơi phân định giữa thiện và ác. Có lẽ danh hiệu "The Best Adventure Game Award 2000" sẽ giúp bạn tự tin hơn khi chọn TLJ.

NGUYỄN ĐỨC QUANG
light_god_master@yahoo.com

Chơi Prince Of Persia:

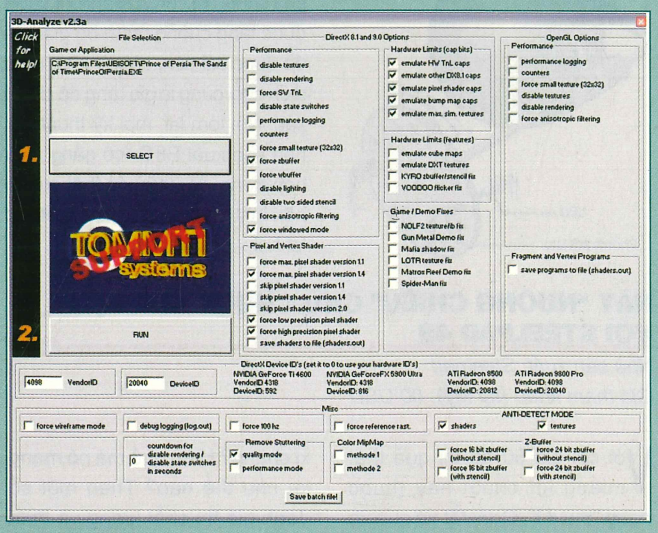
The Sands of Time với card Geforce 4 MX

Như chúng ta đã biết, Prince Of Persia: The Sands of Time (PoP), cũng như một số game mới hiện nay, không hỗ trợ dòng card Geforce4 MX và những dòng card cũ hơn. Và như vậy, trong tình hình này, giải pháp tốt nhất cho những người mê chơi game là mua card đồ họa thế hệ mới. Song không phải ai cũng sẵn sàng bỏ ra hơn 100 USD, nhất là các bạn học sinh (vì thật sự khó có phụ huynh nào có thể chấp nhận lý do này). May mắn thay, ngoài phương án "rút hầu bao" ra, ta vẫn có cách khác để chơi được PoP. Vị cứu tinh của bạn là chương trình 3D Analyzer (3DA) mà bạn có thể tải về tại địa chỉ sau: *http://www.tommti-systems.de/main-Dateien/TOOLS/dontlink-thefile_3danalyzer-v23.rar*

Đây là chương trình giả lập tính năng của các loại card thế hệ mới. Với sự trợ giúp của 3DA, bạn có thể thay đổi hoặc giả lập một số tính năng đồ họa khác nhau có trong thư viện DirectX 8 và Open GL. Giả sử có một trò chơi đòi hỏi khả năng chuyển thể và đổ sáng từ phần cứng của bo mạch đồ họa (HW TnL) mà card màn hình của bạn không hỗ trợ, 3DA sẽ giả lập tính năng này và "đánh lừa" trò chơi khiến cho nó tưởng rằng card màn hình của bạn thật sự hỗ trợ tính năng này. Đối với trò PoP, để chơi được, bạn chạy chương trình này, sau đó nhấn nút "select", chọn file PrinceofPersia.EXE trong thư mục cài game. Sau đó, bạn chỉnh các thông số như trong hình rồi nhấn Run (mỗi lần chơi bạn đều phải lặp lại thao tác trên).

Tuỳ theo cấu hình máy cụ thể mà bạn có thể chỉnh các thông số khác nhau để có chất lượng hình đẹp hơn. Vì đây là chương trình giả lập nên đòi hỏi máy cũng có cấu hình tương đối mạnh: tối thiểu là CPU 1 GHz, RAM 512 MB, VGA 64MB. Ngoài ra bạn cũng có thể chơi các game khác với chương trình này như Silent Hill 3 hay Onimusha (card Geforce 2 có thể chạy được các game nếu sử dụng chương trình). Đây là một chương trình rất tuyệt. Tuy vậy, xin nhớ cho rằng nó chỉ là chương trình giả lập nên không đảm bảo sẽ chạy tốt 100% trên mọi trò chơi, và tốc độ trong game có nhanh hay không lại còn phụ thuộc vào sự mạnh yếu của PC yêu quí của bạn. Chúc bạn thành công!

Nguyễn Hoàng Kim
kimnguyen@email.com



CheatCode

Chicago 1930

Muốn kích hoạt cheat trong trò Chicago 1930, bạn hãy nhấn F11 để vào cửa sổ console, sau đó nhập vào một trong những cheat dưới đây rồi nhấn Enter để trở lại trò chơi. (Tất cả các mã đều là chữ in).

Mã	Kết quả
GHOST	Vô Hình.
DISPLAY	Hiện hình tất cả các nhân vật.
BINGO	Trang bị đầy đủ đạn dược
WINNER	Thắng và chuyển qua màn kế tiếp.
FREEZE	Đóng băng tất cả các nhân vật .
EZB	Tăng số tiền của bạn.

Deer Hunter 2004

Khi chơi game, hãy nhấn phím ~ để mở cửa sổ console, sau đó nhập vào các cheat sau:

Mã	Kết quả
/SuperGPS	Hiện tất cả các loài vật bao gồm cả cá và chim
/Help	Hiện bảng liệt kê các lệnh trong game
/NoFearAnimals	Thú vật sẽ không bỏ chạy khi gặp bạn

The Entente - World War I Battlefields

Muốn kích hoạt mã, bạn cần sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Shift + H và sau đó nhập vào một trong những mã sau:

Mã	Kết quả
F	Mở màn đen che bản đồ.
K	Tấn công bằng đạn Pháo
G	Tấn công bằng hơi độc
Shift + 1 đến 0	Cho phép tạo nhanh các binh chủng lính

School Tycoon

Trong lúc đang chơi hãy nhập vào chữ "IAMACHEATER", lưu ý là không có dấu ngoặc kép và chữ viết hoa.

Mã	Kết quả
CTRL+C	Tăng tiền trong tài khoản
CTRL+LSHIFT+C	Giảm tiền trong tài khoản
CTRL+LSHIFT+ numeric pad " - "	Tăng độ sáng
CTRL+LSHIFT+ numeric pad " + "	Giảm độ sáng

Splinter Cell

Hãy nhấn F2 hoặc Tab để mở cửa sổ console, điền vào một trong những mã dưới đây và nhấn phím Enter để kích hoạt.

Mã	Kết quả
ghost	Nhân vật sẽ tự do di chuyển mà không bị giới hạn bởi các vật cản.
walk	Giúp nhân vật trở lại bình thường sau chuyến do thám bằng mã "fly" hay "ghost".
playersonly	Đóng băng mọi thứ ngoại trừ nhân vật do bạn điều khiển.
killpawns	Tất cả đối thủ đang có trước mặt bạn sẽ biến mất ngay lập tức.

HỒNG ÂN (hong.an@but-tre.com)

"ĐỒ CHƠI" CỦA DÂN "GAME PRO" XỨ NGƯỜI

PHẦN CỨNG CHUYÊN DỤNG TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT

Johnathan Wendel

Để cùng nhau tìm hiểu tại sao phần cứng chuyên dụng lại làm nên sự khác biệt, chúng ta hãy bắt đầu bài viết với Johnathan Wendel (JW), một trong những người chơi game chuyên nghiệp hàng đầu thế giới hiện nay.

Johnathan Wendel sinh ngày 26 tháng 2 năm 1981 tại thành phố Kansas, Missouri, Mỹ. Anh có lẽ được biết đến nhiều hơn với biệt danh Fatal1ty - hiện là một ngôi sao chói sáng trên bầu trời các vòng đấu game thế giới. Mỗi năm, Fatal1ty kiếm trung bình khoảng 50.000 USD từ nơi mà dân "nghiện" game máy tính đối đầu trực tiếp qua các trò chơi Quake hay Unreal Tournament... Trước đây, anh cũng chỉ là một cậu bé giống bao đứa trẻ khác, cũng nghịch ngợm và say mê trò chơi máy tính tốc độ cao (như Quake III chẳng hạn). Vậy mà, chàng trai 22 tuổi của chúng ta bây giờ có thể ký những thỏa thuận với các nhà sản xuất linh kiện máy tính lớn, nhằm sản xuất riêng cho anh dòng máy tính chuyên dụng. Và tất cả chúng hình như đều được thiết kế dựa trên các kỹ năng chơi game đặc biệt của anh. JW cho biết, sự khác biệt do phần cứng chuyên dụng mang lại là rất lớn. Thêm một số khung hình trong một giây, dường như chiếc máy tính của bạn làm cho mọi thứ nhanh hơn, cảm giác di chuyển quanh bản đồ cũng trôi chảy hơn. Đó là nhận định của Johnathan Wendel – người vừa là "kẻ thù số 1", vừa là thần tượng của dân chơi game toàn cầu.

CHƠI GAME CHUYÊN NGHIỆP – MỘT CÔNG VIỆC NGHIÊM TÚC

Thật vậy, nếu phóng tầm nhìn ra xa hơn, ta mới thấy dân nước ngoài quan niệm game máy tính nghiêm túc như thế nào. Sự thật thì họ xem trò chơi máy tính như một môn thể thao, người chơi là vận động viên. Có thể nói trò chơi máy tính hay, sẽ trở thành môn thể thao rèn luyện trí óc, tính nhạy bén, kiên nhẫn và sự tự tin. Lấy ví dụ bản thân, tôi đã từng đi thi đấu giải World Cyber Games tại Việt Nam (trò chơi Fifa). Cũng đã từng lọt vào vòng hai, và dẫn trước đối thủ đến ba không (3-0), nhưng không hiểu sao lại bị đối phương gỡ hòa và thắng ngược trở lại (3-4). Có lẽ là do chơi không hay? Nhưng bây giờ ngẫm nghĩ lại thì mới thấy là lúc ấy mình hơi thiếu một chút bản lĩnh và tự tin! Điều ấy được rút ra sau quá trình luyện tập các trò chơi qua mạng với các bạn đồng nghiệp. Một thí dụ khác là ở trò chơi Medal of Honor hay Call of Duty: khi ở chế độ chơi đơn, tức chơi một mình ở nhà, bạn sẽ chẳng thấy mình kém cỏi chút nào; nhưng khi bạn chơi mạng thì mới cảm nhận được một thế giới khác. Ở đấy, bạn mới suy nghĩ và hành động đúng như tính cách của mình. Nếu không có bản lĩnh, sự tự tin thì tôi e rằng việc "trốn chạy" trước đối phương là điều hiển nhiên. Chính vì lẽ đó, nếu xem chơi game là một công việc rèn luyện nghiêm túc thì nó không còn đơn thuần là trò giải trí. Một trò chơi "lớn" có thể được xem như một tác phẩm lớn, một bộ phim lớn. Không chỉ đọc và xem, người chơi còn được "đặt chân" vào nó, hóa thân thành nhân vật, suy nghĩ và hành động theo cảm nhận thật sự của mình. Cho nên, hiện nay khi xây dựng và phát triển trò chơi, người ta cần đến cả một đội ngũ đạo diễn, biên tập, và dàn dựng, việc nghĩ và thiết kế công cụ chuyên dụng, phục vụ riêng cho mục đích chơi game là điều hoàn toàn nghiêm túc. Mời bạn xem qua một số phụ kiện độc đáo được thiết kế riêng cho người chơi game để cảm nhận phần nào cái khái niệm "nghề game" cũng lắm công phu.

CHUỘT "BẮN TỈA" – SNIPER BOOMSLANG 2100 MOUSE

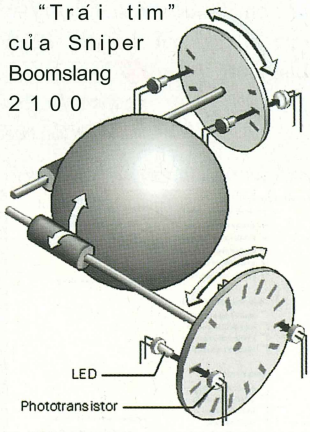
Nhà sản xuất: BFG

Giá tham khảo (tại Mỹ): 60 USD

Thông số kỹ thuật của Sniper Boomslang 2100 (SB2100) rất đáng nể nếu đem so với các loại chuột thông thường: độ phân giải 2100 dpi (2100 điểm ảnh trên một inch). Bộ điều khiển có thể đáp ứng được 6 triệu chỉ thị trong một giây (IPS - Instruction per Second). Chuột có năm nút bấm có thể lập trình lại, thích hợp cho cả người thuận tay phải và tay trái. SB2100 kết nối với máy tính qua cổng USB hoặc PS/2 và có "đuôi" dài gần... 2 mét rưỡi.

Khác biệt của Boomslang

Boomslang "bắn tỉa" vượt xa chuột thông thường về độ phân giải: đạt 2100 dpi trong khi chuột quang học cao cấp cũng chỉ hỗ trợ tối đa 800 dpi. Nhờ vậy, Boomslang di chuyển nhanh, chính xác hơn nên rất hiệu quả với các trò cần sự chính xác cao như bắn tỉa.



"Trái tim" của Sniper Boomslang 2100

là bộ cảm biến quang-cơ học (Optomechanical) dựa trên công nghệ có tính chính xác cao. Nói một cách nôm na thì SB2100 là loại chuột dùng bi thông thường nhưng lại có linh kiện "xịn" và ứng dụng các công nghệ "xịn" để phát hiện sự di chuyển (và do vậy bạn vẫn phải lau chùi thường xuyên). Một hạn chế nhỏ của SB2100 là không hấp dẫn đối với những ai ưa chuộng công nghệ quang học tiên tiến. Bù lấp khoảng trống ấy, SB2100 được nhà sản xuất BFG trang bị cho một tính năng độc nhất vô nhị: On-The-Fly-Sensitivity. Tính năng này giúp bạn thay đổi độ nhạy của chuột một cách trực tiếp bằng cách bấm và cuộn. Vì vậy, khi đã vào trò chơi, bạn có thể thay đổi độ nhạy của chuột cho phù hợp vào bất kỳ lúc nào mà không cần phải ngưng trò chơi; tính năng được các gamer chuyên nghiệp đánh giá cao. Nhưng như thế vẫn chưa đủ để hoàn tất bức tranh về SB2100. So với các loại khác, chuột "bắn tỉa" của chúng ta còn có bánh xe cuộn được tăng cường thêm bộ giải mã đã được cải tiến, cũng nhằm mục đích cuối cùng là gia tăng độ chính xác. Nói tóm lại, mọi kỹ thuật mà nhà sản xuất BFG "cố gắng" tích hợp trong SB2100 đã thật sự tạo nên một "vũ khí" chơi game hết sức lợi hại – chuột "bắn tỉa".

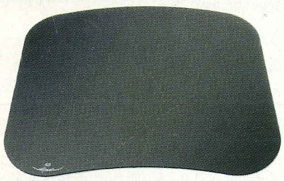
HÃY "NUÔNG CHIỀU" CHÚ CHUỘT CỦA BẠN VỚI STEELPAD 4S

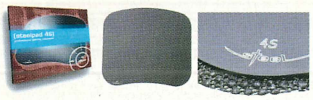
Nhà sản xuất: Steelpad

Giá tham khảo (tại Mỹ): 50 USD

Với cái giá 50 đô thì quả thật miếng lót chuột này thuộc hàng "thứ dữ". Quá đắt và quá xa xỉ chăng? Hiệu quả mà nó mang lại như thế nào? Theo một số đánh giá thì chất lượng và thiết

kế của Steelpad 4S thuộc hàng "siêu hạng", tuy còn gặp phải một số vấn đề không tương thích (với chuột quang Logitech chẳng hạn). Hiện nay, trên thị trường khó có miếng lót chuột nào có thể vượt qua nó. Rộng rãi, mượt mà, đẹp và rất ấn tượng! Điều ấy chứng tỏ sự thoải mái khi sử dụng 4S. Đặc biệt là đối với những người thường ngồi hàng nhiều giờ liền trước máy tính để chơi các trò bắn súng và dàn trận. Steelpad được rất nhiều gamer chuyên nghiệp tin tưởng và sử dụng. Điển hình là nhóm game chuyên nghiệp hàng đầu tại Mỹ - Team 3D ("chuyên trị" trò Counter-Strike) cũng như vòng đấu game CyberX Game nổi tiếng, đang dùng các miếng lót chuột của Steelpad để thi đấu và luyện tập. Có bao giờ bạn thử tính mỗi ngày bạn phải dùng và di chuyển chuột nhiều bao nhiêu? Nếu là người mê các trò chơi bắn súng ở góc nhìn người thứ 1 (First Person), chắc chắn mỗi ngày bạn có thể "rê" chuột nhiều hơn một dặm đường (khoảng 1,6 km)! Nếu hàng ngày bạn phải đi bộ một dặm, bạn thích mang đôi giày không tên giá 100 ngàn hay đôi giày "hiệu" giá 100 đô la? Có thể đôi giày 100 đô la sẽ tốt hơn. Tất nhiên chuột của bạn cũng vậy! Do đó, một miếng lót chuột cao cấp có thể sẽ làm nên điều khác biệt. Và chỉ có dân gamer chuyên nghiệp mới có thể "nghiệm" ra điều ấy.





STEEL GAMING GLOVE GĂNG TAY... CHƠI GAME

Nhà sản xuất: Steelpad

Giá tham khảo (tại Mỹ): 16 USD

Đầu tiên bạn đã có một con chuột cao cấp, sau đó là một miếng lót chuột cũng... cao cấp. Vì vậy, "chơi" luôn "găng tay chơi game" mới có thể tạm gọi là đủ bộ đồ nghề. Nhưng trước nhất hãy xem ta cần "găng tay chơi game" để làm gì? Mục đích chung của những món đồ "linh tinh" này nhằm phục vụ chuyện gì? Chúng ta cùng nghe nhà sản xuất phát biểu: " Tất cả chúng đều được thiết kế để mang đến cho người dùng cảm giác "rê" êm ái, mượt mà;giảm sự chà xát và ma sát thường gặp giữa tay và miếng lót chuột; giúp bạn cầm chuột chắc chắn hơn; hỗ trợ cổ tay đỡ mỏi hơn".

Những điều mà nhà sản xuất nêu trên hình như... ngay cả dân game thông thường cũng quan tâm huống chi khi bạn là một gamer chuyên nghiệp.

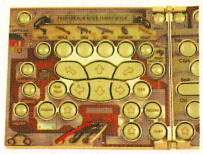
ZBOARD – HỆ THỐNG BÀN PHÍM CÓ THỂ ĐỔI "MẶT"

Nhà sản xuất: Ideazon

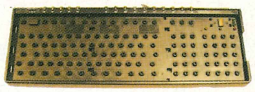
Giá tham khảo (tại Mỹ): 20 USD phần đế và 15 USD cho phần mặt

Đổi "skin"? Vâng, Zboard là một bàn phím rất đặc biệt và hình như chỉ có dân chơi game thực thụ mới quan tâm đến nó? Bàn phím bao gồm 2 phần: đế và vỏ. Phần đế là bộ phận chính, cố định, cho phép kết nối với máy tính qua cổng PS/2 như mọi bàn phím thông thường. Phần vỏ mới là cái đáng quan tâm và mang đậm "phong cách" Zboard. Thật ra thì nó giống như vỏ của một chiếc điện thoại cầm tay Nokia. Nghĩa là bạn có thể thay đổi tùy thích. Tuy nhiên, ở đây có một chút khác biệt vì không đơn giản chỉ là "thay cho đẹp". Mỗi "mặt" của Zboard được thiết kế với màu sắc và tổ hợp phím khác nhau dành riêng cho từng game nổi tiếng như Empires: Dawn of the Modern World; Delta Force - Black Hawk Down; Medal of Honor: Allied Assault; Age of Mythology; Neverwinter Nights; Civilization III; Madden NFL 2003/2004. Mỗi trò sẽ có một vỏ riêng, bạn chỉ mua chúng về và ráp lại là OK! Bên cạnh đó, bàn phím này cũng hỗ trợ các phần mềm thông dụng như Photoshop, Word, Excel, Office, Internet Explorer, Flash MX, Dreamweaver MX, 3ds Max...

Toàn bộ hệ thống sẽ được nhận dạng và làm việc thông qua sự kết hợp giữa phần cứng và phần mềm. Nói một cách dễ hiểu hơn thì phần đế sẽ nhận ra "bộ áo" nào đang "khoác" trên mình thông qua trình điều khiển cài đặt trước và do người dùng chọn lựa trước. Đến đây bạn hãy xem qua một chút về thông số kỹ thuật của Zboard. Bàn phím có 10 phím tắt thì 9 phím có thể lập trình lại bằng trình điều khiển kèm theo để tùy nghi sử dụng. Phần điều khiển đa phương tiện chắc chắn không thiếu các phím điều khiển âm lượng (volume), ngắt âm (mute), chơi (play), dừng (stop), tạm dừng (pause), qua nhanh (fast forward), ... hỗ trợ hoàn toàn trình Windows Media player phiên bản 6.4 trở lên. Ngoài ra, Zboard còn được tích hợp bộ điều chỉnh chiều cao bàn phím và bộ đỡ cổ tay.



Một góc của "vỏ" MoH (Trò chơi Medal of Honor)

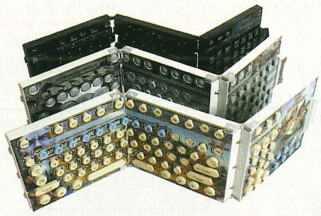


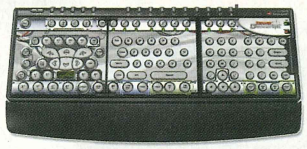
Phần đế Zboard

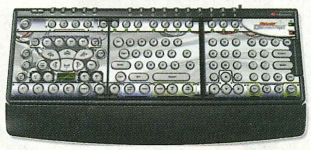
Nhìn chung, Ideazon Zboard là một sự cách tân đẹp. Đặc tính hoán đổi các tổ hợp phím tùy mục đích sử dụng khiến nó thật sự "tách biệt" với các loại bàn phím thông thường. Câu hỏi đặt ra là việc tháo lắp sẽ như thế nào khi có quá nhiều vỏ. Theo một số đánh giá thì nhà sản xuất đã thực hiện rất tốt việc thiết kế Zboard. Việc chuyển đổi phải nói cực kỳ đơn giản. "Tháo - lắp" theo đúng nghĩa của nó! Nhưng cái "tuyệt" của Zboard đó là nó hướng vào người chơi game. Do đó, chỉ khi Zboard khoác "bộ vét" game như Moh thì người ta mới thật sự cảm nhận được sự khác biệt!

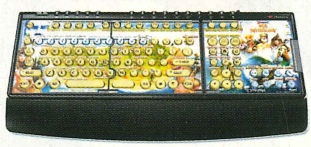
CHÍ TÂM

CHI.TAM@BUT-TRE.COM









Intel Online Game Contest 2004

Kinh nghiệm đã thắng

Intel đã tổ chức cuộc thi game Fifa 2004 lần đầu tiên từ 21-22/2/2004. Có 162 game thủ tham dự, chia làm 2 bảng, vòng đầu đấu với máy, 3 vòng loại còn lại phải loại trực tiếp khá quyết liệt để đến với bán kết.

TRẬN CHIẾN TÂM LÝ...

Lá thăm bán kết xếp hai game thủ cùng bảng tiếp tục đấu với nhau: trận 1 giữa Trần Tấn Bá với Nguyễn Ngọc Dũng (bảng A), trận 2 giữa Hoàng Phương Nam và Hoàng Minh Thắng (bảng B).

Trận 1 được chú ý vì Ngọc Dũng là thành viên duy nhất còn lại của lò game SSP, Tấn Bá lại là Đương kim vô Địch World Cyber Games Việt Nam 2003, quả là kỳ phùng địch thủ. Vào trận, Tấn Bá tấn công nhiều hơn với các cú chuyền ngắn, sút xa, song thủ môn của Ngọc Dũng khá xuất sắc. Phút thứ 38, chỉ bằng một cú phản công dẫn bóng sâu vào vòng 16m50, Ngọc Dũng ghi bàn trước. Nhưng chưa kịp vui thì Tấn Bá đã sút xa ghi bàn gỡ hòa ngay phút 41.

Mỗi bên ghi thêm một bàn nữa. Phút 72, Tấn Bá đánh đầu ghi bàn quyết định, nâng tỉ số lên 3-2. Sau đó hàng thủ của Bá chơi chắc, cản phá thành công các lần Dũng tấn công biên. Bá dùng thêm "chiêu" bẫy việt vị ở phút 87 khi Dũng đá phạt, bảo toàn tỉ số chung cuộc 3-2. "Tâm lý Dũng kém hơn Bá, đến phút 76, thấy hậu vệ dâng lên là Dũng biết sắp thua, hơi mất bình tĩnh" - Ngọc Dũng tâm sự ngay sau trận đấu.

Bán kết thứ hai, cục diện nghiêng rõ về phía Minh Thắng. Phương Nam nhiều lần sút chạm cột dọc, Minh Thắng bước vào chung kết gặp Tấn Bá không quá khó khăn.

...VÀ KINH NGHIỆM

Trận chung kết, bàn thắng sớm của Thắng phút 18 đẩy Tấn Bá vào thế đuổi bắt. Bóng giằng co ở khu trung lộ khá ngang tài ngang sức. Phút 37 hậu vệ của Thắng cản phá không thành công để Bá ghi bàn giải tỏa tâm lý. Song ngay lập tức Thắng tận dụng cú đá phạt ghi bàn ở phút 40, nâng tỉ số lên 2-1.

Sang hiệp hai bóng tiếp tục cân bằng giữa sân, Thắng không để Bá có cơ hội dẫn bóng vào sâu trong phần sân của mình. Tuy nhiên mải mê phòng phủ, Thắng đã sơ suất để Bá lao nhanh sút bóng vào góc khung thành phút 82, cân bằng tỉ số 2-2. Trên đà tấn công, Bá tiếp tục lấn sân, Thắng lúc này thành người rượt đuổi. Phút 89, tuyệt chiêu đánh đầu của Bá một lần nữa giúp ghi bàn quyết định, tỉ số chung cuộc là 3-2.

"Mình hơi chủ quan những phút cuối" - Thắng nói ngắn sau trận đấu. Bá tâm sự nhiều hơn: "Từ sau chiến thắng ở WCG, Bá vẫn không ngừng luyện tập tại nhà, nhất là các chiêu câu bổng, bẫy việt vị và đá phạt. Qua kinh nghiệm 3 lần gặp Thắng, Bá "bắt bài" bằng chiến thuật phối hợp nhỏ, đợi đối phương không chú ý thì câu bổng, và đã thành công".

Tinh thần hữu nghị sau trận chung kết

Khán giả cũng hồi hộp

Không ngừng luyện tập, có chiến thuật và kinh nghiệm trận mạc là những yếu tố làm nên chiến thắng của Trần Tấn Bá. Một lần nữa, "sao" của game Fifa vẫn chưa đổi ngôi. Song đáng mừng là sân game đã xuất hiện những gương mặt mới như Nguyễn Ngọc Dũng, Hoàng Phương Nam...

LƯU VĂN

Ông Thân Trọng Phúc, giám đốc Intel VN và bốn gương mặt nổi bật nhất: Bá, Dũng, Phương, Thắng.

Bên lề

- Ở vòng loại, game thủ số 114 đến muộn hơn 20 phút, bị loại; đối thủ của 114 là 65 được đặc cách vào vòng trong. Song 65 không nhận đặc cách mà đòi phải đấu cho công bằng. Và dù 114 thắng vào tiếp vòng trong, 65 thua, họ vẫn bắt tay nhau thân ái, thể hiện tinh thần rất fair play.
- Cảnh "huynh đệ tương tàn" đã diễn ra với 13 thành viên của lò SSP khi có đến 10 người cùng lọt vào bảng A, tự loại nhau.
- Bán kết thứ hai là một trận... "gà nhà đá nhau" khi hai anh em ruột Hoàng Minh Thắng, Hoàng Phương Nam đụng độ.
- Game thủ dùng gamepad thường chiếm ưu thế khi xoay người, câu bóng bổng. Cả hai game thủ chơi bàn phím truyền thống đều thất bại trước gamepad trong bán kết.
- Bí quyết của ban tổ chức là gì? Là phải tải thêm bản sửa đổi, bổ sung (service pack 4) của Fifa 2004 trên mạng để khắc phục nhược điểm máy mạng cài Fifa 2004 (có bản quyền) không "nhìn thấy nhau".
- Có đến hơn... 20 lần ban tổ chức nhắc nhở đến giải nhất của cuộc thi - chiếc máy tính mạnh nhất trong chơi game hiện nay (CPU Intel P4 EE 3,2GHz, mainboard Intel D875PBZ, 80GB HDD, 2x512 DRAM) công nghệ siêu luồng, màn hình 15". Giá trị giải nhất này tương đương 2000 USD.
- Cuộc thi diễn ra trong khuôn khổ hoạt động "Ngôi nhà CNTT" của Tuần Tin Echip tại TP. HCM.

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; ***Website:*** *www.pcworld.com.vn*.

● Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** ● Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

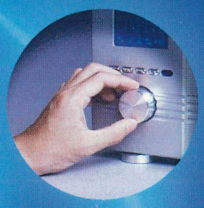
www.ABIT-.com.tw

Extreme Gaming

DiGiDice

Engineered for a Digital Lifestyle

Watching DVDs



One Click Overclocking

One Touch Multimedia

Audio Centre

DiGiDice™

- ABIT Motherboard: IS-50
- Supports Intel P4 up to 3.06GHz
- 533/800 MHz FSB, 865G Chipset
- Integrated Intel Extreme Graphics2
- Dual Channel DDR 400
- 2xSATA, 10/100 LAN, IEEE1394, 4xUSB2.0, 6-ch Audio, 1 PCI, 1 AGP
- 6-in-1 Card Reader supports SD, MMC, MS, CMS, CF and Micro drive
- Expansion trays: 2 x ATA/SATA HDD, 2 x CD-ROM, DVD/VCD-ROM or CDRW
- Hardware Monitoring ABITEQ
- OTES™ Cooling System with FanEQ ™
- Dimensions: 307(W) x 255(D) x 215 (H)

Managing MP3s

More Expansion for 2 HDD, 2 ATAPI

Silent PC Standard

Nhà phân phối:

DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT

CÓ BÁN TẠI:

CỬA HÀNG VI TÍNH 21
21 Bùi Thị Xuân, Q.1 * Tel: (08) 9253642 - 9253643
Mobil: 090 3901321 (gặp chị Minh) * Email: vitinh19@hcm.vnn.vn

CỬA HÀNG SƠN HẢI
12 Lê Văn Linh, Hà Nội * Tel: 7331515 - 7330881
Mobil: 0913 008008 (gặp chị Hạnh)

ABIT
Your Reliable Partner

1. Nhân dịp Công ty **Mekong Xanh** được nhận giải thưởng "HÀNG VIỆT NAM CHẤT LƯỢNG CAO 2004" do người tiêu dùng bình chọn và giải thưởng "SAO VÀNG ĐẤT VIỆT" dành cho Thương Hiệu Việt Nam tiêu biểu trong hội nhập quốc tế. Công ty **Mekong Xanh** tổ chức chương trình khuyến mãi dành cho các khách hàng và đại lý của Công ty trên toàn quốc.

2. Thời gian: từ ngày 1/3/2004 đến 31/5/2004

3. Đối tượng tham gia:

Tất cả các khách hàng trên toàn quốc khi mua máy tính **Mekong Green** trong đợt khuyến mãi sẽ được nhận một phiếu tham gia rút thăm trúng thưởng. Hạn nộp phiếu rút thăm muộn nhất là ngày 10/06/2004 tính theo dấu bưu điện. Phiếu rút thăm phải còn nguyên vẹn, không bị rách hoặc chắp vá. Phiếu hợp lệ là phiếu phải được viết cùng một nét chữ, cùng một màu mực và không được sửa đổi hoặc tẩy xoá. Lễ rút thăm sẽ tiến hành vào ngày 15/06/2004 tại lầu 2 Công ty **Mekong Xanh** dưới sự giám sát của Ban Giám Đốc Công Ty, Đại Diện Sở Thương Mại và đại diện của các NPP/ Đại lý. Danh sách các khách hàng trúng thưởng sẽ được thông báo đến người trúng giải qua đường bưu điện và đăng trên báo Tuổi Trẻ. Giải thưởng sẽ được trao trực tiếp tại Công ty **Mekong Xanh** 210 Huỳnh Văn Bánh, Phường 12, Q. Phú Nhuận, TP. HCM (dành cho khách hàng khu vực miền nam). Giải thưởng không có giá trị đổi thành tiền mặt. Giải thưởng không bao gồm chi phí làm hộ chiếu, visa và không bao gồm các chi phí phát sinh khác khi nhận giải, thuế GTGT, thuế thu nhập nếu có.

Máy tính Mekong Jupiter®
cùng bộ vi xử lý
Intel® Pentium®4 hỗ trợ
công nghệ siêu phân luồng

KHÔNG ÁP DỤNG CHO CÁC HỢP ĐỒNG THEO HÌNH THỨC ĐẤU THẦU

GIẢI THƯỞNG DÀNH CHO KHÁCH HÀNG

01 giải nhất	03 vé du lịch Thái Lan
01 giải nhì	02 vé du lịch Thái Lan
01 giải ba	01 vé du lịch Thái Lan
10 giải khuyến khích	01 năm tạp chí PCWorldVN

GIẢI THƯỞNG DÀNH CHO ĐẠI LÝ

01 giải nhất	01 vé du lịch Thái Lan
01 giải nhì	01vé du lịch Thái Lan
01 giải ba	01 vé du lịch Thái Lan

MEKONG ISO 9001 **Mekong Green®**

Hẹn gặp bạn tại Pattaya Thái Lan tháng 7/2004

Mekong, Mekong Green® là thương hiệu đã được đăng ký của Công Ty **MeKong Xanh.**
Intel®, biểu tượng Intel Inside ® và Pentium® 4 là các thương hiệu đã được đăng ký của Công Ty Intel® Corporation.
Performance may vary depending on system configuration and software applications used.

intel premier PROVIDER 2003

Phoenus

THƯỞNG THỨC GAME VỚI
Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.

The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

Công ty Viễn Sơn

162B Bùi Thị Xuân, Q.1

Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY